



Vivre pleinement une exposition

3/ Vivre (pleinement) une exposition

Cette dernière partie se déroulera (encore une fois) en trois actes. Trois actions qui permettent de donner une autre place aux visiteurs dans les expositions. Pour commencer, **l'acte d'expérimenter** : en quoi est-ce important de prendre le temps et le risque d'expérimenter dans les musées ? Qu'est-ce que cela change au sein des musées ? Je prendrai exemple sur des expositions où le visiteur n'est plus considéré comme uniquement spectateur, mais où il a la possibilité de devenir acteur. Cela permettra de poser les bases pour les deux actes suivants qui nécessitent également une part d'expérimentation. **L'acte de créer**, comment les visiteurs sont-ils invités à créer au sein des musées ? Que sont-ils invités à créer ? Par quels outils, quels dispositifs et dans quelles conditions ? À quel moment passe-t-on de l'acte de participer à celui de créer ? Et enfin, dans un dernier temps, je mettrai l'accent sur **l'acte de partager** car, en réalité, nous ne sommes jamais vraiment seuls au musée et nous pourrions en profiter. Le rapport aux autres est donc, il me semble, un aspect important d'une visite, que ce soit avant, pendant ou après la visite.

EXPÉRIMENTER

CRÉER

5

PARTAGER





EXPERIMENTER

Dans cette partie, le musée, même s'il est un lieu où il est possible d'observer et de rester à distance, sera abordé comme un lieu d'expérimentation de test, d'échec, et de jeu autant pour ceux qui l'animent que pour ceux qui le pratiquent. Un lieu où l'on peut montrer un processus autant qu'un résultat. Et qui plus est, un processus qui laisse une place à un acteur potentiel. J'appuierai également mon analyse sur les potentiels de la performance et sur l'importance du corps du visiteur-acteur dans le musée. Je porterai également mon attention sur les formes que prennent les dispositifs incitant à la participation.

8

Expérimenter¹: v. t.

Provenç. *experimental*, *expermentar* ; espagn. *experimental* ; ital. *sperimentare* ; du latin *experimentare*, de *experimentum*, de *experiri*, é

Éprouver, apprendre, découvrir par une expérience personnelle. Soumettre quelque chose à une expérience afin d'en déterminer les différentes propriétés ; vérifier par l'expérience

¹ Définition tirée du site du Littré <<https://www.littre.org/definition/expérimenter>> (consulté le 19 février 2019)

Pour commencer il est nécessaire de revenir sur une exposition qui fait date, et qui était une expérimentation de grande ampleur : « *When attitudes become forms* ». Cette exposition, conçue par Harald Szeeman² en 1969 à la Kunsthalle de Berne, sort complètement des normes autant dans ce qui est montré au public que dans la manière dont s'organise l'exposition. Il invite une soixantaine d'artistes (parmi lesquels Joseph Beuys, Alighiero Boetti, Yves Klein, ou encore Joseph Kosuth) à venir non pas exposer une œuvre mais à venir créer au sein même de la Kunsthalle. Il offre à chaque artiste une partie de l'espace ainsi qu'une partie du budget consacré à l'exposition, ensuite chacun est libre de faire ce qu'il veut. Œuvres inachevées, sculptures sans socles, installations, tout cela rompt avec les codes.

² Harald Szeeman est un curateur suisse assez singulier dans ses démarches, qui est une référence dans l'histoire des expositions.

9

Un critique de l'époque, Grégoire Muller, dira d'ailleurs « Pour tous les polémistes qui, du point de vue de la sociologie de l'art, se battent contre les conceptions traditionnelles du musée, de la galerie, de l'œuvre d'art, ce mouvement est une aubaine!³ » Cependant, si sa reconstitution en 2013, à la biennale de Venise a fait venir beaucoup de monde, en 1969, elle ne fut saluée que par un cercle d'initiés, et majoritairement incomprise et conspuée par le grand public. Et l'on pourrait se dire aujourd'hui que tout cela est désuet, que les musées osent briser les codes, et que le public apprécie cela, mais en réalité pas vraiment.

Carambolage, une exposition ayant eu lieu au Grand Palais en 2016 en est un exemple.

³ Szeeman Harald, *Live in your head. When attitudes become form Works. Concepts - Processes - situations - Information*, Paris, Bern Kunsthalle, 1969



If this telephone rings, you may answer it.
Walter De Maria is on the line and would
like to talk to you.

Wenn dieses Telefon klingelt, dann
nehmen Sie den Hörer ab.

Walter De Maria wird am Apparat sein und
möchte zu Ihnen sprechen.



⁴ Jean-Hubert Martin est l'un des premiers conservateurs à faire dialoguer des œuvres issues du monde entier. En 1989, il organise une exposition spectaculaire qui propose de croiser l'art et l'anthropologie en exposant 100 artistes du monde entier donc la plupart sont totalement inconnus. « Magicien de la Terre » révolutionnera la scène artistique et obtiendra l'étiquette d'exposition légendaire. Ainsi a-t-il ouvert un débat sur la signification de l'art non occidental et la valeur qui lui est accordée.

⁵ Présentation de l'exposition Carambolage sur le site du Grand Palais. <https://www.grandpalais.fr/fr/article/carambolages-le-dossier-pedagogique>

⁶ Interview de Jean Hubert Martin dans le dossier pédagogique de l'exposition <https://www.grandpalais.fr/pdf/dossier_pedagogique/Dossier_pedagogique_carambolages.pdf> (consulté le 13 mars 2019)

Cette exposition réalisée par Jean-Hubert Martin⁴ et conçue comme «un jeu de domino où chaque œuvre induit la suivante par une association d'idées ou de formes⁵» a également reçu un accueil mitigé. Dans cette exposition 185 œuvres issues d'époques, de styles et de pays différents étaient mises en regard sans relation chronologique ou thématique. Et surtout sans cartels juxtaposés aux œuvres directement. En réalité, les cartels étaient sur un écran à la fin de chaque série d'œuvres. Pour Jean-Hubert Martin « l'objectif est de donner la primauté au regard. En général, dans les expositions [...] il y a une tendance à inculquer aux visiteurs ce que comprennent les spécialistes. Il faut trouver un rééquilibrage de cette tendance vers plus de liberté et d'ouverture.⁶» Et lorsque j'en ai parlé avec des conférencières de la Réunion des Musées Nationaux, pendant mon stage, elle m'ont expliqué que beaucoup de visiteurs étaient déstabilisés aussi parce que ce n'est pas le genre d'exposition qu'il y a habituellement au Grand Palais.

Cela montre que l'expérimentation n'est pas toujours bien reçue. L'importance de la médiation et de l'accompagnement des visiteurs est donc primordiale. Les amateurs d'art ou les visiteurs réguliers appréhendent souvent avec moins de difficulté, mais cela peut être brutal pour certains visiteurs. Mais il ne faut donc pas pour autant abandonner ces initiatives, car en tant que visiteur, sortir de sa zone de confort peut être effectivement déstabilisant, mais c'est aussi une façon de prendre conscience de sa place de visiteur et des possibilités qu'offrent

les expositions.

Il existe des essais de la part de musées, mais les retours ne sont pas toujours aussi positifs que l'on pourrait s'y attendre. Les freins du côté des musées sont souvent techniques, économiques ou politiques mais, comme l'on vient de le voir, il y a également des freins de la part des visiteurs, notamment lorsqu'on les incite à la participation⁷.

⁷ Voir le résumé de la mission des musées en annexe.

Cela peut sembler être un paradoxe car le public est réellement en demande de participation. Néanmoins, il semblerait, qu'il ne faille pas non plus que l'expérience soit trop déstabilisante. Les visiteurs, principalement adultes, ont parfois peur de prendre des risques, ou peuvent être dans l'incompréhension (comme on a pu le voir avec l'exposition Carambolage au Grand Palais). Si l'on regarde la mission *Musées du XXI^e siècle*, seuls 45% des personnes ayant répondu au sondage sont favorables à l'idée de casser les codes du musée (pouvoir parler, courir, danser...). À plusieurs occasions j'ai pu observer que lorsque les gens ont la possibilité de participer, il y a souvent une hésitation, un doute.

Par exemple, une des œuvres de l'exposition Joanna Vasconcelos au MAMCS demande à être activée. J'ai observé pendant 30 minutes les visiteurs devant cette œuvre. À chaque fois c'est le même scénario est le même : les gens hésitent, regardent autour d'eux, hésitent à nouveau, regardent le gardien, et ensuite prennent la décision d'essayer ou non.

⁹ BARELLI YAÏR, *Sur l'interprétation - titre de l'instant*, 2018, Paris

Le facteur « visibilité » y est aussi pour beaucoup, on aura moins peur d'essayer, lorsque personne ne nous regarde. Quand on se sent observé la peur du jugement nous neutralise. C'était le cas par exemple, lors d'un spectacle de Yaïr Barelli⁹, à Paris, le 2 février 2018, à un moment une des interprètes demande aux spectateurs présents de la rejoindre sur scène, et très peu l'ont fait, car même lorsque l'on demande explicitement aux spectateurs de participer et en plus de se mettre en scène, cela peut-être vécu comme une expérience difficile voire même une agression. Et ça l'est, car en tant que visiteur, ou en tant que spectateur, nous sommes habitués à être mis à distance. Et certains visiteurs apprécient les choses telles qu'elles sont. C'est pour cela que je pense qu'il faut proposer des initiatives et ne pas toujours forcer les visiteurs.

¹⁰ Ce concept est formulé par Diderot, dans son essai *De la poésie dramatique*, publié en 1758, même s'il n'utilise pas le terme, il initie l'idée d'un mur séparant l'acteur (sur scène) du spectateur (dans la salle): «Imaginez sur le bord du théâtre un grand mur qui vous sépare du parterre ; jouez comme si la toile ne se levait pas.»

Cependant, pour oser faire des choses il faut souvent passer au-dessus de l'appréhension. Il reste ce concept de 4e mur¹⁰ qui, certes, s'applique plutôt au théâtre ou au spectacle vivant, mais qui pourrait également être transposé aux expositions. Cette idée de délimitation des rôles existe-t-elle dans une exposition ? Y a-t-il un mur transparent entre les œuvres et les visiteurs ? S'il semble erroné de parler de quatrième mur, physique ou spatial, entre visiteurs et œuvres (les visiteurs sont plutôt encouragés à rencontrer les œuvres), il existe bien une barrière entre les visiteurs et les acteurs d'une exposition (commissaire d'exposition, scénographes, équipe scientifique...). On pourrait

parler d'une barrière chronologique. Il y a l'exposition, conçue, montée, mise en scène avant l'ouverture, et ensuite les visiteurs entrent, regardent, mais n'agissent pas. Ils sont spectateurs et bien différenciés des acteurs. Un quatrième mur « hiérarchique » existe : ceux qui ne savent et ceux qui ne savent pas. C'est aussi pour contrer cela que plusieurs institutions mettent en place des espaces où ces relations sont différentes, où le but n'est pas de savoir mais plutôt d'expérimenter de comprendre par la manipulation, le test, l'échec.

Cela ne doit pas être réservé aux enfants... Passer par le jeu pour comprendre, appréhender, n'est pas nécessairement infantilisant. Il est important de continuer à expérimenter dans les expositions. L'exposition elle-même en tant qu'espace, en tant qu'institution, en tant que moment peut également être questionner. Ce, à différents niveaux. En accompagnant dans un premier temps les visiteurs à identifier les espaces d'une exposition où ils sont invités à expérimenter, c'est le cas avec Expérimamcs par exemple. Dans un second temps!è§(' en prenant le temps de déconstruire les *a priori* qui régissent la visites des musées, mettre à disposition des formats de visites sans *a priori*, où l'on donne des pistes pour visiter le musée autrement. Ou encore en mettant le visiteur dans une position déstabilisante, et en lui proposant *a posteriori* de prendre le temps de faire le point sur son expérience. Et c'est une des missions où l'aide d'un-e designer permettrait de concevoir d'autres scénarii, de créer de nouveaux outils, et d'ouvrir de nouvelles pistes.





CRÉER

Dans cette section il sera question d'identifier les moment où le visiteur devient vraiment créateur, quand on lui permet de s'impliquer dans une exposition. Je ferai état de l'ensemble des dispositifs qui transforment le visiteur en un acteur de l'exposition. Je mettrai en lumière la forme que cela prend : les conditions, les outils et les espaces nécessaires à la mise en place de tels dispositifs.

Créer ¹¹:

(De l'ancien français *creer*, du latin *creāre* (« créer, engendrer, mettre au monde, produire ») v. t Donner l'existence à. / Concevoir, imaginer quelque chose de nouveau, donner une forme originale à quelque chose./ Être volontairement à l'origine de quelque chose, la provoquer intentionnellement.

¹¹ Définition tirée du site du CNRTL
<<http://www.cnrtl.fr/definition/créer>>
(consulté le 20 mars 2019)

Pour commencer, j'aimerais revenir sur une expérience dont Ruedi Baur a fait part dans un de ses livres. J'ai pu en discuter avec lui, et cet exemple montre l'importance de « l'environnement » lorsqu'on propose aux visiteurs de participer ou de créer.

Lors de la biennale de St Étienne en 2006, dans l'exposition *Juste avant la transformation*, la dernière salle était dédiée au recueil de propositions, en réponse à des questions écrites sur des tableaux noirs. Mais très vite, les contributions sont devenues des marques de passages des visiteurs plus que des réponses aux questions. Cette expérience montre la nécessité de se demander pourquoi proposer aux visiteurs de s'impliquer. Mais aussi de bien penser les conditions dans lesquelles on demande aux visiteurs de s'impliquer.

Nous avons également parlé de ces conditions, de cet accompagnement avec Evelyne Loux (CEAAC) «Si un public se doit de faire un travail de commissariat, il faut qu'on lui donne les clés, et il y a des considérations qu'il faut qu'il puisse avoir et auxquelles il doit avoir accès, parce que si c'est juste pour utiliser des oeuvres et faire des accrochages qui transformeraient les oeuvres en décorations on arriverait à pire que ce qu'on pourrait imaginer. Ce serait le danger parce qu'on nuirait aux oeuvres, et donc on nuirait à la notion même de l'art, à travers ça, ça serait un appauvrissement de notre travail, ça mettrait de l'eau au moulin à toute forme de discours réactionnaire sur la question de l'art. C'est ce qu'il faut ne pas faire, il faut donner les

clés, accompagner, laisser le temps et donner les moyens d'interroger la question de l'art sous toutes les différentes formes¹²». Dans cette citation deux aspects me semblent indispensables à soulever : la hiérarchie des connaissances et l'accompagnement de la création ou de la participation.

Pour ce qui est de la hiérarchie des connaissances, elle oppose une conception spécifique de l'art à une manière d'accrocher décorative qui « nuit » à l'art. Cette conception de l'art, presque sacralisée, engendre chez certains visiteurs un sentiment d'illégitimité, car ils ne maîtrisent pas les codes, et cela les conforte dans l'idée aussi qu'ils ne devraient rien dire ou faire dans un musée ou dans une exposition car ils ne sont pas assez cultivés. Mais cette vision de l'art est complètement discutable. Cependant la question de l'accompagnement me semble être un point indispensable. Car il est tout de même important de se poser aussi la question de la transmission : les acteurs impliqués dans la conception d'exposition ont un savoir faire, une expérience qui peut-être transmise et/ou partagés.

¹³ Michel Gondry est un réalisateur français, né en 1963, connu pour ses réalisations de clips musicaux et ses films aux airs surréalistes, parmi lesquels : *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, *l'Écume des Jours* ou encore *La Science des Rêves*

Et sur cette question de la transmission et de l'accompagnement, *l'Usine de Film Amateurs* de Michel Gondry¹³ est un exemple assez intéressant. C'est un dispositif itinérant qui a fonctionné entre 2011 et 2015 dans de nombreux endroits différents. Le but est que n'importe qui puisse participer à la conception collective d'un court-métrage amateur. Lors d'une inter-

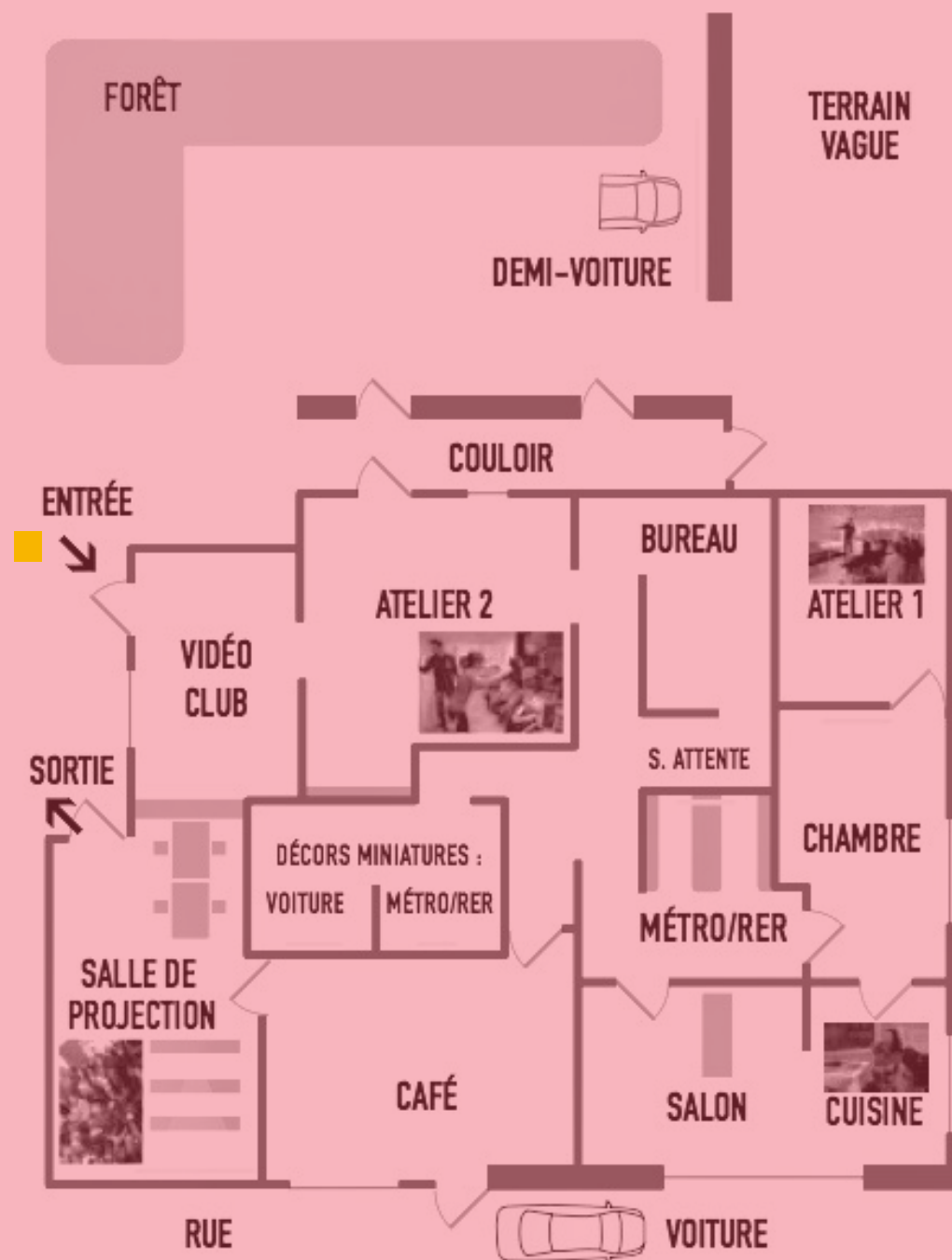
view, il explique : «Le vrai problème, c'est que les classes sociales ne se mélangent pas. Si le cinéma français est si bourgeois, c'est que les cinéastes viennent de la bourgeoisie. Je viens d'un milieu très moyen, mais d'une famille d'artistes. Les gens qui ne viennent pas de là n'ont pas d'œuvres dans lesquelles se retrouver. On les prend pour des idiots, des clients à qui l'on vend des produits de consommation. Avec ce projet, je voudrais permettre à chacun de fabriquer son divertissement plutôt que le subir.¹⁴» Avec son usine de films amateurs, Michel Gondry met à disposition des décors, du matériel, des ateliers d'écriture et les participants peuvent écrire leur histoire et la filmer en trois heures.

Dans le cadre de cette réflexion sur le rôle du visiteur, cette œuvre nous intéresse particulièrement car elle accompagne le visiteur dans un travail de création, elle pose un cadre. Pourrait-on envisager une usine d'expositions amateurs ? Un endroit pour poser les bases de la muséographie, de la scénographie, etc. et pour proposer à une équipe de personnes «non-initiées» de monter leur propre exposition. Cependant si le film peut-être projeté et/ou rediffusé après, l'exposition pose la question d'un public et d'une temporalité précise. Combien de temps cette exposition collective pourrait rester ? Quel public serait invité à la visiter ?

Mais cet exemple met également un autre aspect en avant, c'est la confiance, c'est à dire que les amateurs sont considérés comme des créateurs à part entière à qui l'on donne les clés

¹⁴ Article du journal le monde, sur l'*Usine de Film Amateur* de Michel Gondry publié le 12 février 2011. https://www.lemonde.fr/cinema/article/2011/02/12/avec-michel-gondry-le-centre-pompidou-se-transforme-en-studio-de-cinema_1479096_3476.html (consulté le 14 mars 2019)

LE PLAN DE L'USINE DE FILMS AMATEURS





plan de l'usine à films amateurs et photos des décors, sur le site de Michel Gondry

¹⁵ Palle Nielsen est un artiste et activiste Danois, il a 26 ans lorsque qu'il propose à Pontus Hultén de concevoir cette exposition.

¹⁶ ROMAGNY Vincent « L'art de l'aire de jeux de Palle Nielsen et ses modèles », Marges [En ligne] 2017, mis en ligne le 20 avril 2019, consulté le 15 mars 2019. URL : <http://marges.revues.org/1264sition>.

¹⁷ NIELSEN Palle, *The Model*, Moderna Museet, 1968, p. 3, cité par Lars Bang Larsen, « La subjectivation politique dans *Le Modèle* – Un modèle pour une société qualitative », de Palle Nielsen », trad. A. Tincelin, dans Vincent Romagny (sld), *Anthologie aires de jeux d'artistes*, Golion, Infolio, 2010, p. 178.

techniques, pratiques et le matériel pour réaliser les choses eux-même. Il y a une relation de confiance qui doit s'établir implicitement avec les participants. Et de ce point de vue là, dans le milieu des expositions cela peut se comparer à une exposition nommée *The Model- Model for a qualitative Society*, qui a eu lieu en 1968 à Stockholm. Dans le contexte contestataire de l'époque, cette exposition de Palle Nielsen¹⁵ consiste en une gigantesque aire de jeux. Elle est composée d'une « piscine centrale remplie de mousse expansive entourée de structures en bois, reliées par des cordes ou des ponts, le sol étant recouvert de bois et de carton. Les enfants peuvent aller peindre, utiliser des outils de bricolage, ou encore utiliser des caméras. Quatre écrans diffusent les prises de vues en direct (il n'y eut pas d'enregistrement). Ils peuvent également enfiler des costumes du Théâtre royal de Stockholm ou mettre des masques de personnalités (Mao, Général de Gaulle). Un tourne-disque est à leur disposition, ainsi qu'un grand nombre de disques. De la musique pop, médiévale, de l'orgue ou encore le bruit d'une locomotive sont ainsi diffusés en permanence.¹⁶ ». Là où cette exposition change complètement le paradigme de base, c'est aussi au niveau des intentions exprimées par Palle Nielsen. Il ne s'agit pas de concevoir l'aire de jeux comme un divertissement futile, mais comme un espace pour exprimer « un modèle de société¹⁷ ». Pour l'artiste « L'idée est de créer une structure pour le jeu créatif des enfants. [...] Ils seront autorisés à manifester leur capacité à s'exprimer. Le jeu est l'exposition.

L'exposition est le travail des enfants eux-mêmes. Ce n'est une exposition que parce que les enfants jouent dans un musée d'art. Ce n'est une exposition que pour ceux qui ne jouent pas. Voilà pourquoi nous l'appelons un modèle. Peut-être deviendra-t-il le modèle d'une société répondant aux souhaits des enfants. Peut-être les enfants nous diront-ils tant de choses sur leur monde que cela deviendra aussi un modèle pour nous. Voilà pourquoi nous laissons les enfants présenter leur modèle à ceux qui travaillent avec les enfants ou qui ont la responsabilité des conditions préalables que l'on donne aux enfants à l'extérieur – dans le monde des adultes. Nous croyons que les enfants peuvent exprimer leurs propres besoins. Et qu'ils veulent autre chose que ce qui est prévu pour eux¹⁸». Un réel intérêt est porté au travail des enfants. Et les enfants sont incités à travailler ensemble.

Ces propositions montrent également que l'expérimentation implique une prise de risque, car l'implication potentielle des spectateurs implique la possibilité d'un échec, d'un raté mais c'est aussi cela qui rend les choses vivantes. Et c'est aussi cet aspect vivant, non figé et en mouvement qui m'intéresse dans le musée, c'est pourquoi nous finirons cette liste de verbes par une action fondamentalement humaine et dynamique : partager.

¹⁸ ROMAGNY Vincent
« *L'art de l'aire de jeux de Palle Nielsen et ses modèles* », Marges [En ligne] 2017, mis en ligne le 20 avril 2019, consulté le 15 mars 2019. URL : <http://marges.revues.org/1264sition.sition>.



Différentes photos de l'exposition The Model- Model for a qualitative Society, 1968, sur le site du musée de Stockholm



PARTAGER

Dans cette dernière partie, je me concentrerai sur l'acte de partager au sein d'une exposition. Je montrerai en quoi provoquer un échange, entre visiteurs, ou entre les visiteurs et le lieu d'exposition peut augmenter l'expérience de la visite. Comment les visiteurs peuvent-ils participer à l'exposition en participant à la médiation ou simplement en se rencontrant, en discutant entre eux ? Comment dans certains cas, les corps (des visiteurs et des interprètes) et leurs interactions deviennent l'exposition elle-même ? Comment les expositions peuvent-elles aussi être des lieux d'échange et de partage ?

28

Partager¹⁹ :

(du latin «Pars agere», signifiant : Avec une part, faire avancer, faire des parts ou portions et «agere» signifiant «pousser, faire, agir. ») v. t.

Avoir part (à quelque chose) en même temps que ou au même titre que d'autres./ Prendre part à; posséder en commun avec quelqu'un. / S'associer en pensée à, s'intéresser à (une situation joyeuse ou douloureuse de quelqu'un).

¹⁹ Définition tirée du site du CNRTL
<<http://www.cnrtl.fr/definition/partager>>
(consulté le 20 mars 2019)

Pour entamer cette dernière partie, un point important mérite d'être soulevé : la légitimité de la parole. Lorsque l'on donne aux visiteurs la possibilité de s'exprimer, la légitimité du point de vue peut se poser. Par exemple, dans la conception d'exposition, si les visiteurs écrivent des cartels, leur analyse est-elle aussi justifiée que celle d'une équipe scientifique écrite après de nombreuses recherches ? En réalité, je pense que c'est une fausse question dans le sens où ce sont deux types de textes différents et si l'un, le cartel de l'équipe scientifique, a une visée objective et informative, l'autre est peut-être plus de l'ordre du ressenti, du conseil ou de l'anecdote mais n'en est pas moins important pour autant. Mais pourrait aussi être de l'ordre de l'information scientifique, s'il y avait des ateliers d'écriture de cartel publics. Sur cette question des cartels, le projet *Case by case*, du musée d'histoire naturelle de San Diego en 2011, donne la parole aux visiteurs. Le musée a enlevé les cartels et a installé à la place des feuilles blanches et des post-it. Sur certains il y avait des questions comme « Que voyez-vous lorsque vous regardez ces objets ? Qu'est ce que vous aimeriez savoir ? [...] Comprendre comment ce que vous pensez influence notre manière de voir et d'exposer les collections²⁰ ». Ce dispositif permettait aux visiteurs à la fois de partager leur avis, et de comprendre que les collections sont sujettes à interprétation, que le personnel du musée projette ses propres connaissances sur les objets et que l'organisation de l'accrochage n'est qu'une proposition parmi d'autres possibles.

²⁰ LORENTE Jesus Pedro et MOOLHUIJSEN Nicole, « La muséologie critique : entre ruptures et réinterprétations », La Lettre de l'OCIM [En ligne], 2015.< <http://journals.openedition.org/ocim/1495>> (mis en ligne le 01 mars 2016, consulté le 17 mars 2019)

²¹ LORENTE Jesus Pedro et MOOLHUIJSEN Nicole, « *La muséologie critique : entre ruptures et réinterprétations* », La Lettre de l'OCIM [En ligne], 2015.< <http://journals.openedition.org/ocim/1495>> (mis en ligne le 01 mars 2016, consulté le 17 mars 2019)

²² La soirée Poplité est un cas un peu spécial mais qu'il me semblait intéressant de mettre en lien avec le reste des ressources, c'est une soirée, organisé par le collectif Noun, qui a eu lieu au CEAAC, en juin 2018. Elle se définissait comme : «Une soirée feuillue, elle est fournie, frémissante et faite de ce que les gens y fourrent. C'est une scène ouverte organique. Des micros suspendus à droite à gauche, [...] Oui. Entrez libres. »

Ce projet encourageait « la réinterprétation et la multiplicité des points de vue, plutôt que la répétition univoque d'une même histoire.²¹» et donnait une vraie légitimité à la parole des visiteurs, car l'accrochage a été modifié en fonction des contributions.

Cette question de la légitimité est également revenue lors de la soirée *Poplité*²², une soirée organisée par le collectif Noun, qui a été faite de ce que les gens y mettaient. Des micros pendaient du plafond, il y avait des gens qui dansaient, qui parlaient qui écrivaient...

Et lorsque j'ai parlé avec d'autres participants, à la fin de la soirée, plusieurs questions étaient récurrentes : En quoi ce que je vais dire est intéressant ? De quoi vais-je parler ? Et si ce que je dis n'a pas d'intérêt ? J'ai senti qu'il y avait chez certaines personnes une sorte de sentiment d'illégitimité de la participation, alors même que la soirée était une soirée constituée de ce que les visiteurs y mettraient, y créeraient. Et ce sentiment d'illégitimité engendre une sorte de peur de la participation que nous avons pu aborder précédemment.

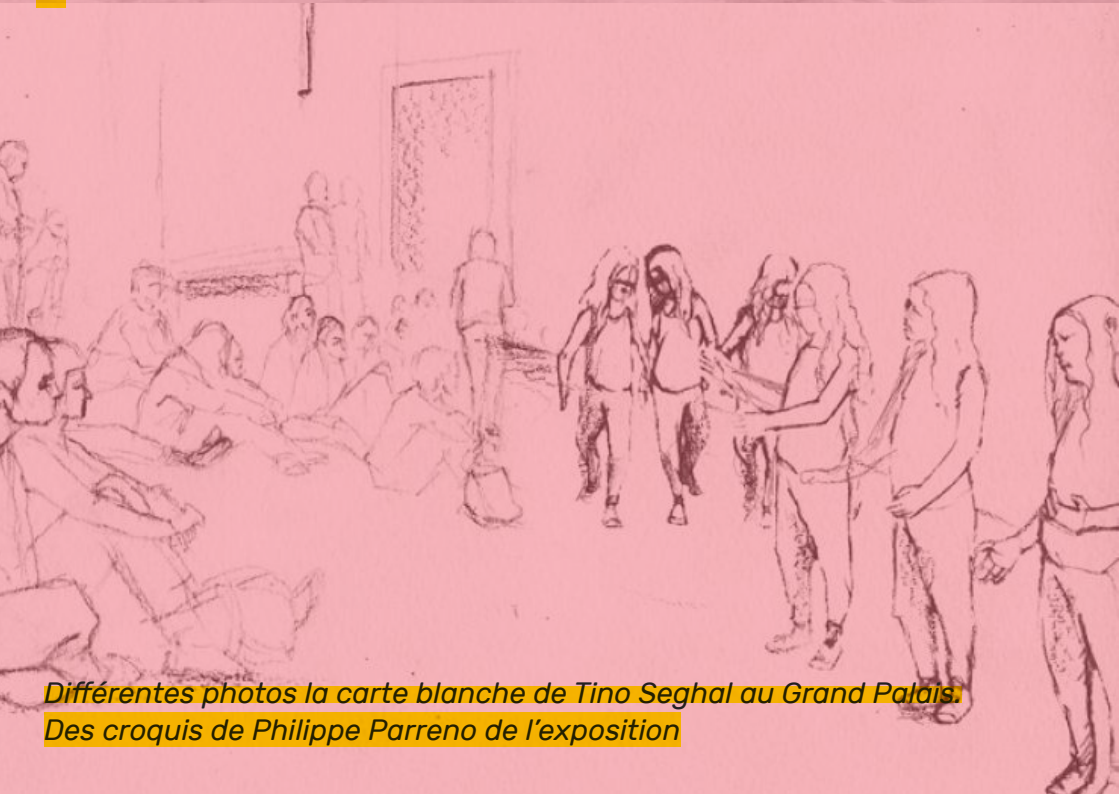
Mais cette appréhension de l'illégitimité est moins présente, ou autrement présente, lorsque l'on entre dans une relation humaine. L'échange avec d'autre personnes permet parfois de se détacher des a priori. Et dans l'art contemporain, c'est également un questionnement d'actualité, en témoigne la carte blanche de Tino Seghal au Palais de Tokyo en 2016. Dans cette exposition, il « défie les pré-

ceptes conventionnels de l'exposition en se focalisant sur les interactions sociales plutôt que sur les objets inanimés²³». En arrivant à l'entrée de l'exposition, une femme vous accueille, et vous demande « Qu'est que l'énigme ? ». À partir de là, libre à vous de répondre ce que bon vous semble. Puis ensuite l'expérience se poursuit avec un enfant de huit ans, qui se présente, et vous demande votre prénom et « Qu'est-ce que le progrès pour vous ? ». Au fur et à mesure, les échanges se continuent avec des personnes de différents âges. Ces personnes sont 400 interprètes, professionnels ou amateurs, qui se relaient sur le temps de l'exposition. L'ensemble de l'exposition est donc ce parcours, accompagné de différents inconnus, à travers des salles d'un blanc immaculé. Pour certains l'expérience est un peu déstabilisante, beaucoup se demandent si c'est le début de l'exposition, s'il y a quelque chose après. Autre remarque récurrente : le rapport aux inconnus : les visiteurs avec qui j'en ai parlé disaient qu'ils avez une parole plus ouverte, avec des gens qu'ils ne reverraient probablement jamais. Si au début, les personnes avec qui j'ai pu en parler étaient assez réticentes, le fait de parler à des inconnus, était pour beaucoup un facteur assez libérateur.

On peut alors se demander « Après la société de consommation, après l'ère de la communication, l'art contribue-t-il aujourd'hui à l'émergence d'une société relationnelle ?²⁴ ».

²³ Présentation de l'exposition de Tino Seghal sur le site du Palais de Tokyo <<https://search.lilo.org/results.php?q=-tino%20seghal%20palais%20de%20tokyo&page=1>> (consulté le 12 mars 2019)

²⁴ Présentation du livre de Nicolas BOURRIAUD, *Esthétique relationnelle*, sur le site de l'éditeur les Presses du Réel <<http://www.les-pressesdureel.com/ouvrage.php?id=4>> (consulté le 20 mars 2019)



Différentes photos la carte blanche de Tino Seghal au Grand Palais.
Des croquis de Philippe Parreno de l'exposition



D'ailleurs, Nicolas Bourriaud, dans son livre *l'esthétique relationnelle*²⁵, tente de faire renouveler le rapport à l'art contemporain en exposant les principes qui structurent la pensée de certains artistes contemporains (Felix Gonzalez-Torres, Louis Althusser, Rirkrit Tiravanija ou Félix Guattari). Il met en évidence une esthétique de l'interhumain, de la rencontre, de la proximité, de la résistance au formatage social.

C'est aussi pour cela, il me semble, que je fais ce projet : tout le monde a des choses à partager. Chacun, avec ses expériences, son parcours de vie, ses rencontres préalables peut exprimer ses idées. Et il me semble qu'au musée, face à des œuvres, l'échange avec des visiteurs peut être grandement enrichissant. Mon rôle de designer à cet endroit là est justement de proposer le cadre, la forme du dispositif qui permettra que chacun puisse partager, s'il en a envie, de la « connaissance » (au sens large du terme) sans que ce soit un vague ensemble de participations incompréhensibles. Mon but est donc de permettre aux visiteurs de se rencontrer au sein des expositions. En leur permettant de se sentir à leur place et complètement légitimes.

Au cours du XXe siècle « les artistes tentent de faire appel à l'individu qui s'effaçait jusqu'alors sous le masque du spectateur, habitué à un comportement muséal plus traditionnel. Leur quête s'affine progressivement : d'un appel à la participation physique du visiteur, invité à toucher les pièces, les plasticiens le font intervenir dans la création même de l'œuvre, voire

dans le développement de la démarche. Si les formes qui en résultent sont effectivement le produit de l'action des participants, dans quelle mesure leur individualité s'exprime-t-elle réellement lors de ces expériences ?²⁶»

