

**LéaV - Laboratoire de l'École nationale supérieure
d'architecture de Versailles**

**Publications du LéaV
Éditions en ligne**

**Actes de la journée d'étude « Co-concevoir en architecture.
Formes de collaboration et hybridations de savoirs »
École nationale supérieure d'architecture de Versailles,
organisée le 16 octobre 2020**

**Sous la direction de Luciano Aletta, Marina Khémis, Ronan Meulnotte,
Ana Marianela Rochas-Porraz et Sylviane Saget**

**Scénographie et histoires naturelles
pour une conversation des savoirs**

Valentin Sanitas

Pour citer cet article

SANITAS Valentin, « Scénographie et histoires naturelles pour une conversation des savoirs ». In : ALETTA Luciano, KHÉMIS Marina, MEULNOTTE Ronan, ROCHAS-PORRAZ Ana-Marianela et SAGET Sylviane (dir.), *Co-concevoir en architecture. Formes de collaboration et hybridations de savoirs*. ENSA Versailles, 2023. Actes de la journée d'étude « Co-concevoir en architecture. Formes de collaboration et hybridations de savoirs » (organisé le 16 octobre 2020), LéaV/ENSA Versailles, mis en ligne le 21 novembre 2023, p. 34-43.

ISBN : 978-2-9578793-1-1

Scénographie et histoires naturelles pour une conversation des savoirs

Valentin Sanitas

Le design peut être considéré comme une discipline du milieu. Milieu disciplinaire tout d'abord, car le design emprunte à toutes les sciences sociales et techniques mais également milieu écologique au sein duquel le designer fait advenir son projet. Une transdisciplinarité qui se reflète dans des dénominations toujours plus hybrides¹. Les designers se doivent d'adopter une pensée élargie au sens développé par Hanna Arendt qui instaure un nouveau régime d'intersubjectivité à considérer². Une pensée prenant compte des environnements en transformation sur lesquels agissent les designers et auteurs de projets.

Les situations de projet impliquent tout un réseau d'acteurs et de savoirs, s'abrogeant des frontières établies. Une instabilité qui serait en partie due à la nature du problème environnemental. Michel Serre désigne ces transformations écologiques comme prenant la forme d'*objet-monde*. « Les objets-monde nous mettent en présence du monde que nous ne pouvons plus traiter comme un objet³ ». Les objets tels que nous les connaissions étaient délimités, possédaient des contours permettant de les identifier.

À l'inverse, l'*objet-monde* n'est plus disciplinaire et localisé mais global et interconnecté. Il ne semble plus pouvoir être attrapé par un bout sans soulever l'ensemble d'une chaîne d'acteurs. L'*objet-monde* et par là même les problèmes environnementaux conduisent à adopter une pensée élargie afin d'accueillir cette nouvelle instabilité. « Les écosystèmes ne sont peut-être pas seulement plus complexes que ce qu'on pense, mais plus complexes que ce qu'on est *en mesure de penser*⁴ ». Les pensées de l'écologie ont donc depuis longtemps déjà révélé la nécessaire entremise des approches, démarches et disciplines afin de relever ces défis. Étudier cet *objet-monde* revient à voir « les façons dont d'autres sociétés sont confrontées aux mêmes défis environnementaux avec des ressources techniques et perceptives différentes⁵ ».

Le design, en tant que discipline du milieu, ne peut-il pas apparaître comme un outil d'application de ces pensées à des terrains. De nombreuses démarches emploient le design comme manière collaborative de façonner des territoires. Cependant dans cette relation singulière entre design et science de l'environnement, intéressons-nous à une forme particulière de design, le design d'exposition. « Au regard de la diversité de ces facteurs, les musées sont de plus en plus considérés comme des nébuleuses complexes d'agency distribué : les gens et les choses puisent leur force et leurs aptitudes particulières dans des réseaux multiples et mobiles auxquels ils sont provisoirement rattachés⁶ ».

Par son concept d'*exhibitionary complex*⁷, Tony Bennett considère dès les années 1980 l'exposition comme un complexe, à savoir un réseau toujours grandissant d'interactions entre humains et objets. Soit une mise en espace d'un maillage de relations. L'exposition ne peut-elle pas permettre les collaborations nécessaires à la compréhension et diffusion des enjeux environnementaux par ses dispositifs, la force de ses lieux et sa relation particulière au public ?

L'expérimentation relatée par cet article tente de voir dans quelle mesure un média de la réunion comme l'exposition permet d'appréhender des problèmes complexes. Plus encore dans cette situation en quoi l'exposition est devenue l'un des outils du designer pour entrer dans la complexité d'un territoire et de sa mise en pensée par des scientifiques ?

Contexte du projet : une situation hybride

Le *Naturústofa Austurland*, laboratoire de recherche en histoire naturelle dans l'est de l'Islande, travaille sur l'Austurland, cette région qui s'étend du nord au sud de l'est de l'Islande, composée des fjords du littoral, des plaines de l'intérieur des terres, des volcans et des glaciers. Les scientifiques abordent la diversité de ces habitats, par l'étude des populations de rennes pour Skarphéðinn, des plantes pour Guðrún ou des micro-organismes présents dans l'eau pour Erlín. Le *Naturústofa* collabore également avec les différentes industries de la région, notamment celle de la pêche. L'implantation de ces usines nécessite un suivi du laboratoire concernant leur impact sur la végétation et la faune de ces sites.

Tous les étés des prélèvements sont effectués dans l'eau du port et aux alentours pour contrôler

l'évolution de cette biodiversité. Le rôle du laboratoire est donc un rôle d'analyse mais également de contrôle. Les recherches du laboratoire dessinent un territoire, relèvent les fluctuations année après année, de cette nature vivante. Les études, statistiques, graphiques, échantillons et autres contribuent, tout autant que l'exposition des espèces dans un musée, à la compréhension de la nature de l'Austurland.

La particularité du muséum est d'être directement géré par un laboratoire scientifique. Il n'y a pas de poste attribué pour la direction du musée et son organisation relève des tâches du laboratoire. Cela a pour effet de fondre directement une possible séparation entre programme scientifique et espace d'exposition. Le designer a directement un pied dans le muséum et un autre dans le laboratoire. Cependant cette fluidité ne se fait pas ressentir dans la muséographie et correspond plutôt à un type de conception ancienne plus segmentée (fig. 1).

« Le musée idéal réunira les trois derniers stades : le stade de rassemblement dans les magasins, le stade de sélection dans une série de salles publiques parallèles aux galeries publiques destinées à la synthèse. En tête de chaque galerie, une initiation à son contenu. En fin de chaque galerie, les hypothèses et comparaisons relatives à ce qui précède. De même que ce parti l'a guidé dans la programmation des galeries du musée de l'Homme, de même il a fortement marqué à la fois l'organisation du musée national des Arts et Traditions populaires, mais aussi le programme de ses galeries d'exposition permanente, distinguant très nettement galerie culturelle, d'une part, galerie scientifique ou galerie d'étude, d'autre part⁸ ».

Cette situation hybride entre activités scientifiques vivantes et projet de muséographie a pourtant tout de suite semblé porteuse de nouvelles façons d'animer le muséum. « Ce qu'il faut c'est réintroduire de l'Histoire dans ce musée ». Ce sont ces mots qui sont ressortis de ma discussion avec Skarphéðinn dans les bureaux du *Naturústofa* d'Egilsstaðir, la grande ville de l'Islande de l'est. Skarphéðinn est zoologiste et spécialiste des rennes. Une espèce par ailleurs spécifique de cette région de l'Islande. Depuis plus de dix ans, il étudie avec son laboratoire, les populations de rennes, leur nombre et leur

mouvement. Leur expertise a par ailleurs permis la réalisation d'une exposition sur le sujet à Egilsstaðir. Les premiers échanges ont conduit aux premiers problèmes de collaboration. Pour les scientifiques, comment transmettre leurs connaissances du territoire et du côté design, comme traduire ce regard en dispositif? Quelle l'histoire raconte ce musée?

Trois barrières à la collaboration : l'environnement, le langage et les disciplines

L'environnement de l'est islandais ne correspondait en rien à ce que je pouvais connaître auparavant en termes de décors, de reliefs, de climat. Le premier constat a été celui d'une impossibilité de se situer au sein de ce territoire. La forme de l'entretien, individuel ou collectif a été privilégiée afin de comprendre la relation que les Islandais ont avec leur environnement direct, avec leur idée de nature. Karna Sigurðardóttir, réalisatrice de film documentaire et responsable culturel de la région, a rapidement mis fin à une vision romantique du paysage. Une relation homme-nature sans contemplation dû aux conditions notamment climatiques qui impactent directement les corps, les mouvements mais également l'organisation des journées par le froid ou l'absence de soleil en hiver.

L'environnement se rappelle sans cesse aux habitants. Un caractère d'auto-construction où le paysage est façonné autant qu'il façonne l'homme. « Une ontologie de la connectivité implique la causalité mutuelle : l'organisme et l'environnement se modifie l'un l'autre. Les relations entre l'organisme et l'environnement sont récursives, ce qui signifie que les événements s'inscrivent, s'enchevêtrent et se réinscrivent continuellement dans l'univers qu'ils décrivent⁹ ».

Un autre élément qui ne correspondait à aucun repère connu est la langue islandaise. Elle compte parmi les langues les plus éloignées du français ou autre langue latine, que ce soit sur le plan de la phonétique ou du signe graphique. Hormis quelques mots dont je pouvais voir une filiation avec l'anglais (exemple avec *dóttir*, signifiant fille, se rapprochant de *daughter*), ce séjour était une plongée dans un bain de langage inconnu redonnant à la langue son caractère abstrait.

Enfin, dernière barrière effective, la barrière disciplinaire. En effet l'un des premiers contacts avec les scientifiques du laboratoire a été : « Nous sommes intéressés, mais nous n'avons jamais travaillé



1. Vue du Museum d'Histoire Naturelle, Neskaupstadur, février 2018. © Valentin Sanitas.



2. Vue de Porsmork, résidence d'artiste à Neskaupstadur, février 2018.
© Valentin Sanitas.

avec un designer et nous ne savons pas véritablement de quelle manière nous pouvons collaborer ». Tout restait donc à inventer. Les relations entre design et sciences ne sont pourtant pas nouvelles et connaissent un important regain d'intérêt ces dernières années, en témoigne la récente publication d'Anne Lyse-Renon sur le sujet¹⁰. Les designers sont intégrés dans des laboratoires de recherche pour prendre part à des projets, ou bien pour les documenter. Entrer en relation avec ces scientifiques, dans leur recherche et dans leur langage, a constitué l'un des enjeux de ce travail.

Les barrières de l'environnement, du langage et des disciplines ont constitué les principaux obstacles à un processus de collaboration. Un travail d'inventivité et de réflexion sur ces outils s'est organisé. Comment comprendre, plus personnellement, puis faire comprendre à un public, des scolaires ou autres visiteurs, la relation qui existe entre les scientifiques du laboratoire et le territoire qu'ils étudient ? Le projet s'est alors légèrement décalé au-delà du dessin d'une nouvelle muséographie. La question des outils du designer pour mettre en place des discussions avec ces scientifiques est devenue un sujet à part entière.

Les outils pour entrer en conversation

La situation de projet était donc composée d'une collaboration entre un laboratoire scientifique et un muséum, sur un temps étiré et une présence permanente sur site durant la totalité des deux mois du projet. Un cadre particulier qui a permis d'expérimenter trois principaux outils de design appliqués à une scénographie.

Le premier outil est celui de la résidence. Le lieu de vie quotidien était une maison destinée à accueillir des artistes. L'une des plus anciennes maisons du village rénovée par un groupe d'habitantes l'ayant toujours connue et souhaitant la préserver de l'abandon. L'effet de résidence permet une chose importante : l'identification. L'identification individuelle tout d'abord. Celle d'un étranger, plutôt perçu comme un artiste qui investit ce lieu. Vient ensuite l'identification de la maison comme un des lieux du projet du muséum. Cette résidence est apparue comme une sorte de maison des projets. Des cours de dessins donnés par l'une des propriétaires ont permis d'en faire un lieu de passage et de croisement des publics. L'identification de cette maison comme un des cœurs du projet a provoqué

des rencontres, des témoignages et alimenté l'un des éléments d'importance du projet, la compréhension de leur histoire naturelle, à savoir leur relation à leur environnement direct.

Le projet s'est construit aussi par l'inattendu et l'anecdote. La posture adoptée ici se rapproche des enquêtes immersives de terrain en anthropologie et ethnographie visant pour le chercheur à s'inclure dans le milieu qu'il étudie. Une méthodologie de classification de ces données recueillies sur le moment a été mise en place. Il s'agissait de cibler les récurrences afin de hiérarchiser les informations et voir les éléments communs au plus grand nombre. À la manière d'un échantillonnage, ces témoignages ont, petit à petit, tissé le paysage qui se retrouvera par la suite au sein du muséum (*fig. 2*).

La fermeture du muséum à cette période de l'année a laissé la liberté de l'investir entièrement. Tout comme pour la résidence, habiter le muséum a permis de créer une curiosité auprès de personnes de passage : habitant, scientifique, personne de la mairie ou de la région. Un des outils de communication a été de montrer le travail en train de se faire, au moyen des premiers plans de l'espace, des schémas, des photographies. Pour l'espace de quelque temps, le musée devenait un atelier ouvert où les dessins étaient un support de travail mais également support de discussions avec les différents interlocuteurs. La force d'un dessin in-situ est celle de lui donner immédiatement corps. Directement dans l'espace, les gestes devenus presque des mimes, prenaient le pas sur le crayon pour donner à voir et représenter pour l'autre, les idées, les tentatives, les volumes ou la lumière. Dans ce contexte où la parole peut devenir abstraite, le corps a pris le relais comme un langage universel.

Une fois identifié aussi bien par les scientifiques que par les habitants, et le contact établi grâce à la résidence, l'enjeu était de faire entrer le village dans le musée. L'intérêt était d'observer leurs habitudes dans ce lieu, les manières qu'ils ont de le pratiquer, de se déplacer ou encore de voir sur quoi ils posent leur regard plus longuement. Avec Kristín Ágústsdóttir, collaboratrice du *Náttúrustofa*, nous avons donc organisé un événement invitant « les amis du muséum » à prendre part à une discussion autour de la future muséographie. Une dizaine de personnes s'est présentée au musée pour cette rencontre. Une liste de questions avait été préparée

à l'avance avec le laboratoire et la discussion a été filmée. Des outils de cadrage de la rencontre ont donc été mis en place. Cependant, après seulement quelques minutes, l'ensemble des échanges entre les habitants a basculé en islandais. Une appropriation du cadre prévu qui a eu le bénéfice d'effacer la caméra et le contexte artificiel pour permettre un discours affranchi des contraintes d'apparaître. Une variation qui a conduit Kristín à un travail de traduction des échanges de l'islandais vers l'anglais. Ces trois outils principaux se sont révélés nécessaires pour découvrir et entrer en relation avec les acteurs de ce milieu. Ces méthodes d'enquête et de présence constante ont permis de fabriquer un regard commun entre scientifiques et designers, entre habitants et étrangers. Comment traduire alors ce nouveau commun au sein des espaces d'exposition ?

Entrer en territoire

Les collections du muséum constituent une véritable richesse pour les scientifiques du laboratoire. De plus, ce muséum est pour le moment le seul de ce type dans le pays. Il contient à la fois des pièces importantes sur la faune et la flore de cette région à l'est de l'Islande, mais également sur la formation plus générale du pays au niveau géologique. Investir le muséum a permis de se placer en profane, au même titre qu'un visiteur venant découvrir pour la première fois dans ce musée, l'histoire naturelle de l'est de l'Islande. C'est en ce sens que la rencontre avec Gunnar Sveinbjörn Ólafsson, géologue et enseignant, a mis en lumière certains éléments des collections plutôt que d'autres, hiérarchisant les informations pour mieux entrer à l'intérieur du territoire que ce musée expose.

Cette rencontre a pris la forme d'une visite guidée. Il a été intéressant de relever les différents outils et supports de médiation sollicités par Gunnar pour exposer sa pensée. Gunnar a utilisé trois dispositifs distincts que l'on pourrait nommer ainsi : la manipulation, l'ouverture et la déclassification. La manipulation concerne principalement les minéraux et les fossiles que Gunnar met directement dans la main du public, créant des phénomènes d'interactions et d'implications. L'ouverture correspond à la fois à l'effacement des limites intérieures-extérieures du musée et à sa remise en contexte topographique. Un exemple d'ouverture a été sa démonstration à partir d'une roche de rhyolite

qu'il a sorti des collections pour l'amener près d'une fenêtre d'où l'on voyait le volcan dont elle est issue. Le chercheur, en faisant tomber les murs du muséum a relié collection et milieu. Même au sein du muséum, l'échantillon est territorialisé. La déclassification concerne le passage d'une collection à l'autre. Afin d'exposer son propos scientifique, il a eu besoin de faire référence à un mammifère renvoyant à un type de flore, et renvoyant elle-même à un type de sol. La pensée du territoire est une pensée libérée des classifications traditionnelles. Comment la muséographie peut-elle retranscrire cette pensée par le milieu ?

La visite du musée est le passage d'une information à une autre. Ces informations sont parfois évidentes et immédiatement saisies par l'observateur. La présentation d'un spécimen issu de la taxidermie informe sur le volume, donc la taille, l'échelle, les proportions mais aussi les textures, parfois l'anatomie. Dans d'autres cas, l'objet nécessite d'autres sources complémentaires. Prenons l'exemple d'un des fossiles du musée, il date d'environ 13 millions d'années, soit la plus ancienne période du pays. La feuille fossilisée provient d'un arbre tropical, proche des séquoias géants, que l'on peut par exemple retrouver aujourd'hui dans la région de San Francisco.

Comment un arbre exotique a-t-il pu être retrouvé en Islande ? Ne pouvant se développer que dans des climats tempérés, voire chauds, cette petite feuille exposée avec d'autres petites feuilles dans une vitrine du musée, montre au visiteur, qu'il y a 13 millions d'années, il faisait aussi chaud en Islande qu'au Portugal de nos jours. Par extension, la connaissance des types de plantes présents sur ce territoire à cette période précise, permet de déduire quels animaux étaient également présents à cette époque. Ce seul fossile, d'à peine 15 cm de long, dessine déjà un réseau avec une période chronologique, des phénomènes géologiques, des plantes exotiques et une faune endémique. Un réseau qui raconte d'autant plus l'histoire de la région puisque ce fossile provient du fjord situé en face du muséum. Grâce à ce fossile, Gunnar a raconté une partie de l'histoire ancienne de l'Austurland, grâce à sa provenance il a décrit son histoire contemporaine, donnant des informations sur les espèces d'oiseaux qui nichent aujourd'hui dans les falaises érodées par la mer de Norvège.

Le réseau s'agrandit. Faisant résonner l'histoire passée et actuelle de l'est de l'Islande. Les informations

immédiates de l'objet du musée se voient complétées par le savoir scientifique. Gunnar a extrait le réseau auquel appartient l'objet. Il a exposé à l'oral le milieu du fossile, en passant d'une époque à une autre, d'une source d'information à une autre grâce à son savoir scientifique.

« Le fait matériel, observable, est déterminé par le jeu des milieux extérieur et intérieur¹¹ ». Le défi d'une pensée de la scénographie par le milieu ne se trouve-t-il pas justement dans ce jeu ? Le projet se dessine par des méthodes d'enquêtes et des modes d'habiter un territoire mais également en ouvrant les objets et en exposant l'histoire dont ils sont chargés. Les strates de collaboration s'étendent par-delà les discussions humaines pour concevoir avec les objets des collections et ce qu'ils portent en eux. Des strates disparates pourtant réunies par un musée qui place l'ensemble de ces objets sous le même toit. Le contexte environnemental et la nature de ce projet muséographique provoquent et nourrissent des formes de collaboration. Peut-on qualifier plus précisément ces discussions ? Si elles sont effectives dans le processus de conception, comment les maintenir au sein du dessin même de ce muséum ?

La co-conception comme une conversation : l'apport de l'ethnobotanique

Nous avons vu que le contexte de ce projet de scénographie pour un muséum d'histoire naturelle a mené à des pratiques de collaboration. Les sciences naturelles dialoguent avec le design, les objets discutent avec leur milieu d'origine. Savoirs scientifiques et échantillons du territoire se mélangent. Quel modèle pour agencer ces hétérogénéités ? Les pensées de l'écologie peuvent encore une fois apporter des hypothèses et plus particulièrement les recherches en ethnobotanique.

En effet, cette branche de l'ethnographie étudie les populations dans leurs relations avec leur milieu. Elle cherche à comprendre et à représenter des interactions au sens élargi, considérant aussi bien l'humain que le non-humain, le vivant que le non-vivant. Dans cette dernière catégorie se placent, entre autres, les croyances et les esprits comme acteurs du milieu. Autant d'agents de natures différentes qui contribuent à un tout dynamique. Car ce sont bien ces différences qui permettent le maintien de ce milieu. Chaque élément rend habitable le milieu pour l'autre.

« Chacune des plantes participe également à cet échange d'eau que la forêt entretient avec le ciel, un échange nommé *gunubeï*, et qui consiste, à la nuit tombée, à offrir à la lune l'humidité produite par la forêt et à la recevoir en retour, à l'aurore, sous forme de rosée. Mowa signifie donc un ensemble d'êtres composites auto-régénérant, également le couvert végétal¹² ».

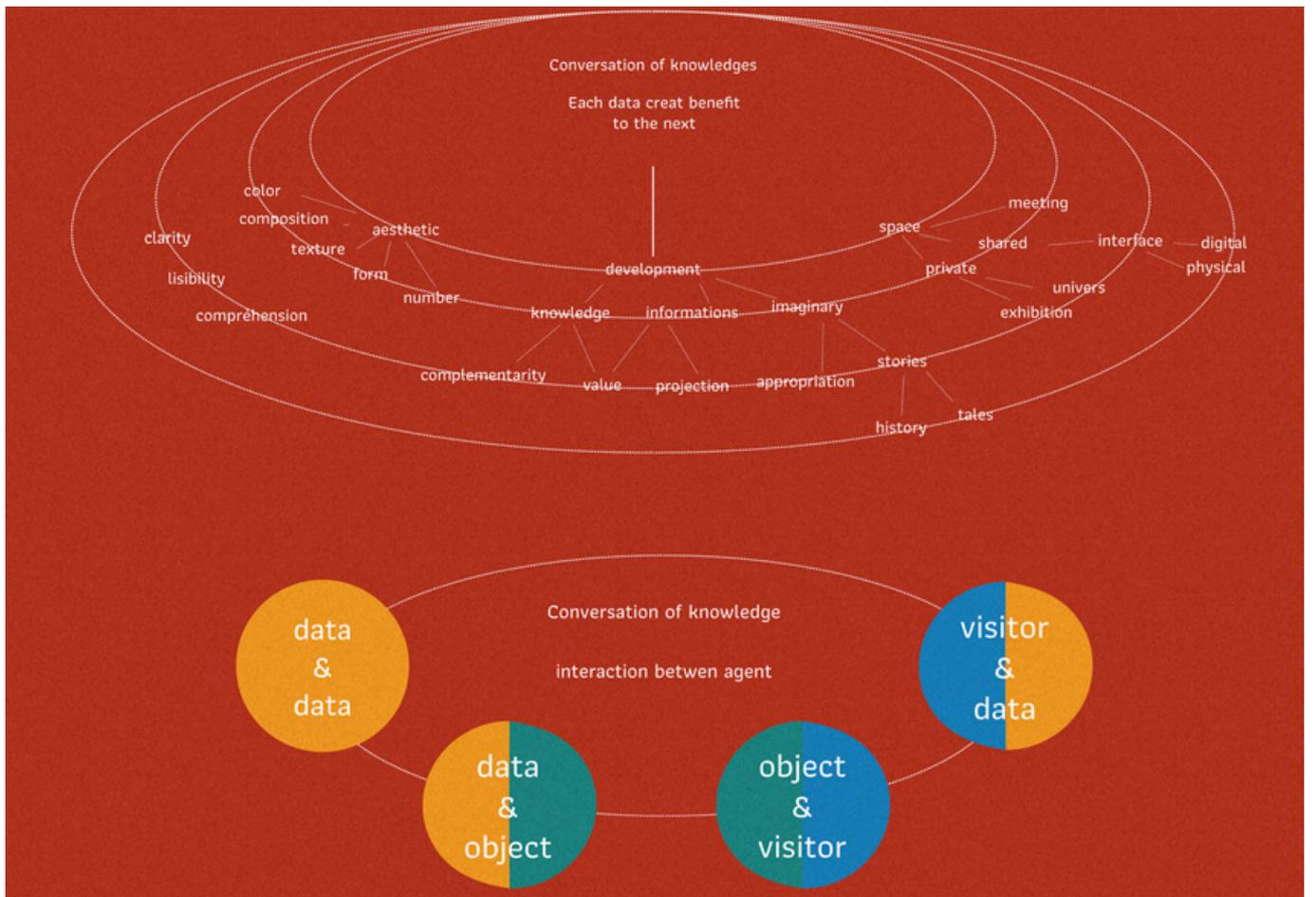
Ce que relève ici Florence Bruno Pasina par son étude de la forêt Kasua de Nouvelle-Guinée est l'autonomie des discussions entre vivants en dehors de l'action de l'Homme. Elle décrit ce maillage de relations où chaque étape complète la suivante et fabrique un bénéfice. La flore produit ses propres systèmes de collaboration. Il devient alors possible de dénommer les acteurs de ce milieu et de qualifier ces relations. Cet objet ne dépasse plus notre entendement dès lors que la pensée est elle-même une pensée écologique.

Cet apport de l'ethnobotanique a déjà été intégré par des paysagistes dans leurs dessins. En effet, la conversation est un des sujets d'étude du jardinier Gilles Clément. Dans un projet, pour un centre de recherche scientifique en Corse, il a dessiné un jardin, selon ce qu'il a appelé « la conversation des plantes¹³ ». Le principe déployé par Clément est de trouver un dessin pour que chaque plante produise un bénéfice pour sa voisine ; que chaque plante discute avec sa prochaine.

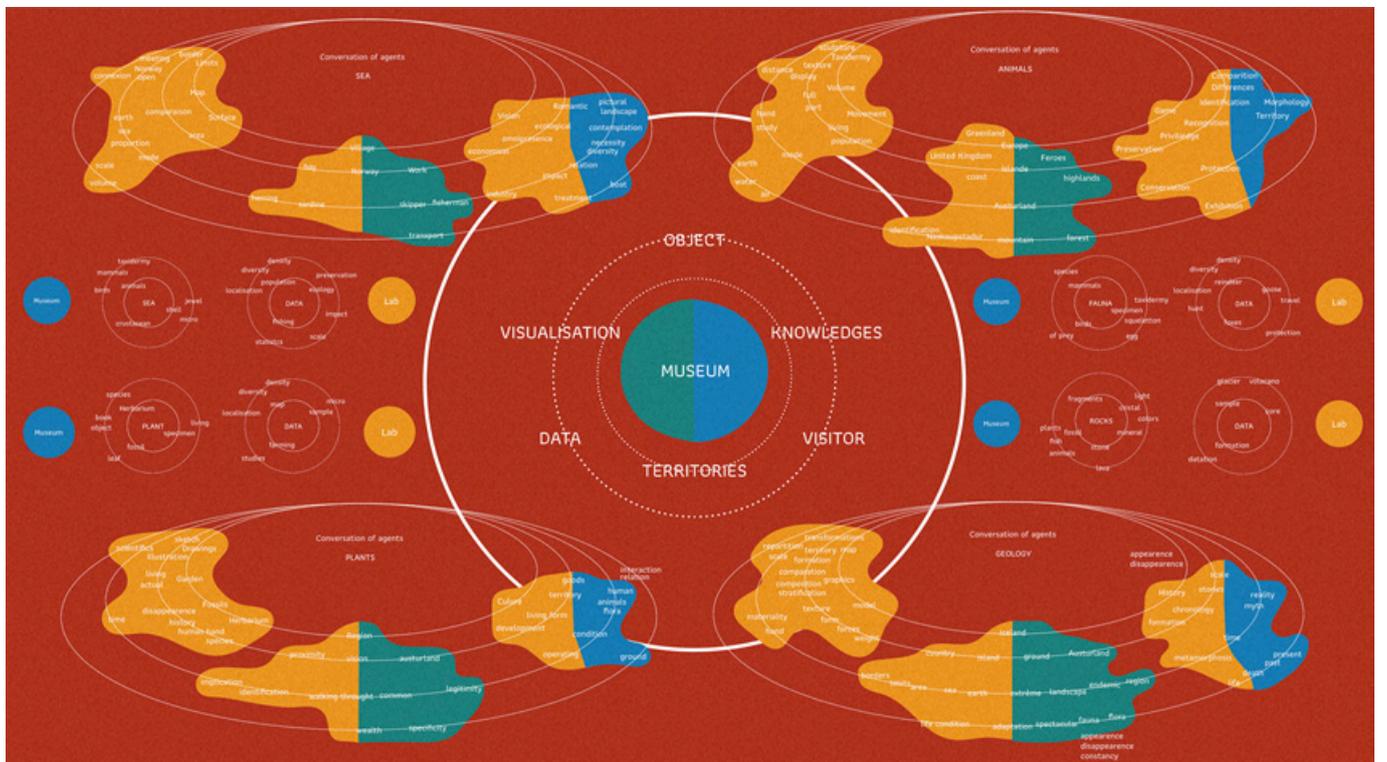
Le bénéfice peut concerner le développement de la plante, qu'elle ait suffisamment de lumière et de nutriment, sa protection contre des insectes ou une prévention contre des maladies. Clément joue sur la capacité des plantes à communiquer entre elles, à être complémentaires pour qu'un écosystème prenne vie. Gilles Clément, avec sa conversation des plantes, produit un réseau où chaque plante apporte ce qui manque à celles qui sont à ses côtés. Le jardin permet de jouer avec les propriétés du vivant pour exposer un milieu qu'un visiteur peut parcourir. En reprenant la question posée par Joao Ribas le fondateur du musée *Seralves* de Porto, le muséum peut-il être un jardin ?¹⁴

Adaptation au contexte du musée

Il ne s'agit évidemment pas de faire un jardin dans le musée. Il s'agit d'adapter le schéma de la conversation des plantes au contexte muséal. Comme dans un jardin où différents types de plantes se complètent, les diverses natures de savoirs (acquis,



3. Schéma de la conversation des savoirs, mars 2018. © Valentin Sanitas.



4. Schéma d'organisation du Museum, mars 2018. © Valentin Sanitas.

scientifiques, instinctifs, exposés...) s'associent dans le musée pour appréhender la complexité d'un territoire. Chaque source d'information, objet, données scientifiques, carte, photographie est mis en relation, dessinant le paysage de l'Austurland. Le milieu s'expose dans le musée par « la conversation des savoirs ».

La mise en schéma de ce réseau d'interaction a permis d'identifier et qualifier, hiérarchiser et parfois systématiser ces relations. Le musée n'expose plus des collections mais des milieux. Chaque milieu est constitué de relations entre une pièce issue des collections, des données scientifiques définies avec les chercheurs, et le regard d'un visiteur. Le dispositif scénographique canalise ces interactions. Chaque milieu représenté possède son propre réseau mais dialogue avec les autres milieux cartographiant peu à peu le territoire de l'est de l'Islande. Ancré dans son contexte, le musée propose une histoire topographique (fig. 3).

Si l'on revient aux fossiles. Ils témoignent de la formation de l'Islande, de la faune et de la flore, aussi bien du passé que du présent. L'exposition de cette histoire topographique replace le fossile dans son lieu d'extraction, là où il a été prélevé, c'est-à-dire en face du musée, de l'autre côté du fjord. Il vient d'un ancien volcan, Bardsnæs. Du même endroit proviennent des troncs de séquoia fossilisés également exposés dans le musée, dans la galerie de minéralogie. De nos jours, ce sont les oiseaux, comme les mouettes glaciales, les alca torda et les macareux moines (emblème du pays) qui nichent dans ces falaises. Le musée possède aussi bien ces spécimens que leurs œufs.

Une première discussion s'élabore entre les différentes pièces des collections du musée : fossiles, roches volcaniques, troncs d'arbres, cristaux, oiseaux, œufs. L'explication du contexte volcanique et des transformations géologiques passe, quant à elle, par une visualisation chronologique au moyen de cartes, de représentations graphiques et l'association des deux périodes manifestes, le Miocène moyen (13 millions d'années) et l'époque contemporaine. Des savoirs qui ne sont pas dans le musée mais bien possédés par les scientifiques du laboratoire (fig. 4).

En ancrant le musée dans son contexte immédiat, le savoir scientifique s'expose de lui-même dans le musée. Au même titre que les spécimens

taxidermés, les données scientifiques sont des représentations du milieu de l'Austurland nécessaires à l'appréhension de sa complexité. La réunion de ces objets autour de cette histoire topographique fait sortir une partie du musée de la classification par espèce pour une classification par le milieu. « Peut-on classer l'immense végétation des objets comme une flore ou une faune, avec ses espèces tropicales, glaciaires, ses mutations brusques, ses espèces en voie de disparition¹⁵? » Une végétation d'objet qui demande pour être perçue, à être accompagnée de son environnement.

L'enjeu est de rendre perceptible le réseau qui tient les choses entre elles. La conversation de ces objets avec les données scientifiques dessine un paysage de savoir. Le travail de scénographie ne consiste donc pas à réfléchir à l'exposition des objets en tant que tels, mais à imaginer la relation des objets entre eux. Il ne s'agit pas de faire un nouvel espace. Au contraire, il s'agit de le défaire. Défaire les catégories et les classifications existantes, les cloisons qui séparent les espèces.

Cette conversation des savoirs est certes celle du musée, entre collections et données scientifiques, mais également entre un designer et des biologistes, zoologistes, spécialistes d'un territoire. L'histoire naturelle de ce musée est celle de l'Austurland, celle du Naturrustofa et des scientifiques qui l'écrivent. La raconter demande de tisser avec les informations qui dessinent un paysage. Le designer est comme le pêcheur islandais qui répare son filet avant de quitter le port de Neskaupstaður. Encore faut-il savoir tisser.

Conclusion

La conversation produit un paysage, végétal avec le jardin de Gilles Clément et un paysage de savoirs dans le musée. La reprise de ces schémas et des pensées en ethnobotanique permet d'articuler les différentes collections du musée entre elles. Elle architecture le réseau. Les écosystèmes possèdent leur propre maillage de relations autonomes et dynamiques. L'enjeu de leur mise en espace au sein d'un espace muséal est de préserver cette vitalité. La vitalité des objets dans leurs multiples relations à leur environnement mais également celle de ces conversations de savoirs de nature aussi différentes qu'interdépendantes.

Pour citer une dernière fois les mots de Florence Bruno-Pasina : « Restituer leur dynamique

réclame donc de dés-humanocentrer leur contexte pour y intégrer l'ensemble des « existants » liés aux humains. Cela réclame également de reconsidérer le statut de ces non-humains pour leur accorder celui d'acteurs puisque, [...] ils interagissent sur la constitution de leur identité et de leurs savoirs. C'est bien au prix de cette double recontextualisation – écologique et ontologique – qu'il a été en effet possible de rendre compte de la logique relationnelle présidant à l'ontologie des Kasua et finalement de restituer l'originalité de leurs modes de connaissance sur le monde.¹⁶ » Ces milieux sont en eux-mêmes des espaces de co-conception qui enrichissent les pratiques du projet. Cette expérimentation en scénographie a été co-conçue avec des chercheurs, une faune, une flore, un climat, des croyances et des petites histoires qui ont dessiné une histoire naturelle locale. Une pensée écologique de la scénographie qui demande à inventer des outils et des dispositifs pour accueillir ces nouvelles représentations du territoire. C'est à ce propos que le *StudioFormafantasma* évoque la posture dans laquelle ces questions environnementales placent le designer :

« Plus le design et l'architecture traiteront de ces sujets complexes, plus nous verrons émerger de nouvelles formes de présentation dans l'espace d'exposition...À l'avenir nous verrons de plus en plus de manières différentes d'explorer ces sujets et d'utiliser l'espace d'exposition pour aller au-delà de celui-ci¹⁷ ».

Notes

1. Environment by design, design écologique, éco-design, design éco-social pour ne citer qu'un exemple de complexification des appellations en design.
2. ARENDT, Hannah, 2000. *La crise de la culture : huit exercices de pensée politique*. Paris : Gallimard.
3. SERRES, Michel, 2000. *Retour au Contrat naturel*. Paris : Éditions de la Bibliothèque nationale de France. [en ligne] <http://books.openedition.org/editionsbnf/1480>. DOI : <https://doi.org/10.4000/books.editionsbnf.1480>.
4. BIRD ROSE, Deborah et ROBIN, Libby, 2019. *Vers des humanités écologiques : Suivi de Oiseaux de pluie*. [en ligne] wildproject.org
5. KECK, Frédéric, REGEHR, Ursula et VALENTOWITZ, Saskia, 2015. « Anthropologie : Le Tournant Ontologique ». *Journal of the Swiss Anthropological Association*. 20 (May), 4-1. doi.org/10.36950/tsantsa.2015.20.7427.
6. POULOT, Dominique, BENNETT, Tony et MCCLELLAN, Andrew, 2012. « Pouvoirs au musée ». *Perspective*. 1, p. 29-40.
7. BENNETT, Tony, 1995. *The birth of the museum: history, theory, politics*. *Culture : policies and politics*. London / New York : Routledge.
8. DESVALLÉES, André, 1990. « L'anthropologie donnée à voir... et à comprendre ». *Bulletin de l'Association française des anthropologues*. 39, Mars. *Anthropologue, anthropologie et musées*. p. 11-25.
9. HARRIES-JONES, Peter, 1995. *A recursive vision: ecological understanding and Gregory Bateson*. Toronto : University of Toronto Press.
10. RENON, Anne-Lyse et GALISON, Peter, 2020. *Design & sciences*. Paris : Presses Universitaires de Vincennes.
11. LEROI-GOURHAN, André, 1971. *Milieu et Techniques*. Paris : Albin Michel, p. 333 et 336.
12. BRUNOIS, Florence, 2007. *Le jardin du casoar, la forêt des Kasua : Savoir-être et savoir-faire écologiques*. Paris : Éditions de la Maison des sciences de l'homme. [en ligne] <http://books.openedition.org/editionsmsmh/9462>. DOI : <https://doi.org/10.4000/books.editionsmsmh.9462>.
13. Atelier des Méditerranée-Projet Cargèse, 2014. *Cargèse : Institut d'Études Scientifique de Cargèse*. [en ligne] <http://www.atelierdesmediterranees.com/projets-cargese.html>
14. RIBAS, João, 2015. *Pode o museu ser um jardim? Can the museum be a garden?. Port : Fundação de Serralves*.
15. BAUDRILLARD, Jean, 2016. *Le système des objets : essai*. Paris : Gallimard.
16. BRUNOIS, Florence. 2007. *op. cit.*
17. VALENTIN, Sanitas, 2020. « La forêt derrière les objets. Interview d'Andrea Trimarchi & Simone Farresin, Studio Formafantasma ». *Revue Design Arts Medias*. 12. [en ligne] <https://journal.dampress.org/words/la-foret-derriere-les-objets-interview-dandrea-trimarchi-and-simone-farresin-studio-formafantasma>

Bibliographie complémentaire :

ABBADIE, Luc, 2017. *Manifeste du Muséum : Quel futur sans nature ? Muséum manifesto : what future without nature ?* Paris : éd. du Muséum National d'histoire naturelle.

BLANC, Guillaume, DEMEULENAERE, Elise et FEUERHAHN, Wolf, 2017. *Humanités environnementales : enquêtes et contre-enquêtes*. Paris : Publ. de la Sorbonne.

BOUTINET, Jean-Pierre, 1996. *Anthropologie du projet*. Paris : Presses universitaires de France.

CLEMENT, Gilles, 2020. *Manifeste du tiers paysage*. Rennes : édition du commun.

DAVALLON, Jean, GRANDMONT, Gérard et SCHIELE, Bernard, 1992. *L'environnement entre au musée*. Lyon : Presses Universitaires de Lyon.

DESCOLA, Philippe et CHARBONNIER, Pierre, 2017. *La composition des mondes*. Paris : Flammarion.

GARCIA, Tristan et NORMANT, Vincent, 2019. *Theater, Garden, Bestiary: A Materialist History of Exhibitions*.

GORGUS, Nina, 2003. *Le magicien des vitrines : le muséologue Georges Henri Rivière*. Paris : Éditions de la Maison des Sciences de l'Homme.