

Le musée d'Iwajuku et ses stratégies de représentations anthropologiques : l'Iwajuku jin, le mammoth, l'archéologue et la mascotte

Yoshiko Suto and Frédéric Weigel

Number 13, 2025

Signes humains

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/1116796ar>

DOI: <https://doi.org/10.7202/1116796ar>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Cygne noir

ISSN

1929-0896 (print)

1929-090X (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Suto, Y. & Weigel, F. (2025). Le musée d'Iwajuku et ses stratégies de représentations anthropologiques : l'Iwajuku jin, le mammoth, l'archéologue et la mascotte. *Cygne noir*, (13), 154–184. <https://doi.org/10.7202/1116796ar>

Article abstract

Au Japon, l'anthropologie et l'archéologie sont profondément liées dans le contexte de l'après Deuxième Guerre mondiale qui voit naître l'idée d'une humanité autochtone à l'époque paléolithique. Nous proposons une analyse de la production des effets de sens anthropologiques à partir de l'exposition permanente du musée archéologique d'Iwajuku, fondé à Midori en 1992. L'institution muséale se situe sur le site de la fouille qui a permis de prouver, en 1949, l'existence d'un collectif supposé japonais venant d'un temps ancestral après qu'un archéologue amateur, Tadahiro Aizawa, eut découvert une pointe de lance en obsidienne taillée. Cet artefact est devenu la référence du musée, bien qu'il ne soit entré dans les collections qu'en 2020. À partir d'une visite, complétée par des documents annexes (vidéos promotionnelles, catalogues), nous montrons comment différentes strates anciennes et récentes de médiations institutionnelles ont produit quatre stratégies génératrices de représentations anthropologiques. En adoptant un modèle défendu par Jean Davallon, nous différencions un *espace synthétique* et un *espace labyrinthique* dans l'exposition, ce qui nous permet de décrire deux parcours possibles. Le premier consiste en une narration scientifique ; le second fait advenir un monde utopique par le visiteur. Enfin, nous décrivons deux figures attachantes liées à l'exposition : un archéologue amateur faisant une découverte majeure et une mascotte de mammoth dont le rôle est la promotion de la municipalité.

© Yoshiko Suto et Frédéric Weigel, 2025



This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online.

<https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/>

érudit

This article is disseminated and preserved by Érudit.

Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research.

<https://www.erudit.org/en/>

**LE MUSÉE D'ĪWAJUKU ET SES STRATÉGIES DE
REPRÉSENTATIONS ANTHROPOLOGIQUES : L'ĪWAJUKU JIN,
LE MAMMOUTH, L'ARCHÉOLOGUE ET LA MASCOTTE**

Dans cet article, nous nous proposons d'analyser l'exposition permanente du musée d'Iwajuku, situé dans la ville de Midori au Japon et axé sur l'archéologie. Cette exposition présente des pierres qui ont pour spécificité d'avoir été taillées dans la période du paléolithique. Il s'agit de vestiges issus de la première fouille ayant prouvé l'existence d'une présence humaine sur l'archipel en un temps aussi reculé. Le musée en question possède naturellement une finalité pédagogique, mais il emploie aussi des stratégies plus ludiques pour susciter l'intérêt du visiteur en recourant à l'imaginaire que véhicule la période préhistorique. Ainsi, l'exposition permanente présente conjointement une narration scientifique rigoureuse des relations entre des objets et un programme discursif énoncé au moyen de panneaux et d'étiquettes, et une expérience d'immersion dans un monde utopique, à distance des démarches objectivantes. Au sein de ces « univers parallèles », le visiteur expérimente une double narration *a priori* antinomique : l'une scientifique, l'autre valorisant un aspect plus ludique.

Si les objets préhistoriques sont les catalyseurs « d'un imaginaire présentiste et d'un sentiment de l'immémorial qui, dans leurs contradictions même, contribuent ensemble à faire de cette idée la caisse de résonance d'un désir moderne de transgression des barrières du temps quantifié¹ », les formes invoquées pour atteindre cette expérience sont encadrées par les habitudes des collectifs et par les modes de médiation des institutions. En nous appuyant sur notre visite du musée d'Iwajuku effectuée en février 2023, nous proposons de mettre en lumière certaines stratégies mises en place par ce musée pour construire une « communauté politique imaginaire² » extrêmement localisée. Dans la première partie, nous décrivons le musée et notre approche méthodologique. Les parties subséquentes sont consacrées à l'analyse des dispositifs signifiants de l'exposition permanente, qui présente deux parcours (l'un scientifique et l'autre utopique) et deux figures marquantes (un archéologue amateur et une mascotte ayant la forme d'un mammoth).

1. Le musée d'Iwajuku

1.1 Présentation générale

L'histoire de l'anthropologie japonaise débute par la fondation de la première société d'anthropologie japonaise, en 1884, quelques années après l'importation des bases méthodologiques modernes de cette discipline. Arnaud Nanta, historien de l'anthropologie dans le Japon moderne, a longuement analysé certains des changements épistémologiques majeurs de ce domaine. En particulier, il nous faut spécifier que la conception anthropologique d'avant la Seconde Guerre mondiale faisait naître le peuple japonais en même temps que le règne du mythique empereur Jinmu, en 660 av. J.-C., alors que la conception générale d'après-guerre promeut l'hypothèse d'un peuple japonais bien plus ancien, datant d'une préhistoire éloignée. Ainsi, « le discours "autochtoniste" [...] apparaît au Japon en 1949, sous la forme d'une critique de l'ancienne idéologie impérialiste³ », et cette date pivot concerne notamment « les fouilles d'Iwajuku, qui marquent le commencement des études paléolithiques au Japon⁴ ». Ces fouilles ont en effet permis de trouver les premiers objets qui prouvent l'existence d'un peuplement de l'archipel durant cette période.

L'archéologue Tadahiro Aizawa (1926-1989), qui est à l'origine de la découverte du paléolithique japonais, est une figure attachante, souvent décrite de manière affectueuse⁵. Archéologue amateur et commerçant ambulant à vélo, il repéra de potentiels sites archéologiques. En 1946, lors de ses pérégrinations, il fit la découverte de pierres vraisemblablement travaillées de main humaine. Trois ans plus tard, il trouva une pointe de lance en obsidienne, puis il parvint à convaincre des membres de l'université Meiji à Tokyo de débiter une première fouille archéologique, qui s'amorça le 11 septembre 1949. En 1992, trois ans après son décès, le musée d'Iwajuku ouvrit ses portes à proximité du site de fouille.

Le musée d'Iwajuku relate la fouille et les objets que nous venons de présenter et, comme toute institution muséale, il est possible d'appréhender son exposition par l'analyse des types de médiation par lesquelles « tout un appareillage, tout un cérémonial "règle" la rencontre⁶ » entre un visiteur et des objets. Au sein d'une scénographie archéologique, le visiteur « enchaîne les diverses significations produites par [ses] allers et retours d'une unité à l'autre selon une logique de découverte du savoir sur l'objet, à partir des situations dans lesquelles il est mis en scène⁷ ». Les inférences inductives menées dans le parcours de l'exposition permettent alors de reconstruire subjectivement une logique discursive scientifique. Notons que le contenu propositionnel d'une archéologie préhistorique est relativement sommaire ; il consiste en une « exploitation de sources

matérielles extraites du sol par le biais de sondages, fouilles et diverses prospections, faute de mieux⁸ ». Il s'agit d'une lecture des données issues de stratigraphies, d'études de la stratification des roches sédimentaires, mettant en relation un objet trouvé avec une position géographique et une datation approximative par la profondeur de la couche contenant le vestige.

Mais ces objets issus de fouilles ne sont pas uniquement porteurs d'un savoir archéologique, ils sont aussi la preuve physique de l'existence d'un groupe humain issu d'un temps que l'on peine à se représenter, mais qui, paradoxalement, s'affirme par une matérialité perçue maintenant. En effet, « un sentiment d'immédiateté submerge alors la perception, mais cette immédiateté est grevée par un sentiment connexe d'extrême épaisseur temporelle : au temps extensif de l'histoire se substitue le temps intensif de la présence⁹ ». Il suffit que l'objet ait été produit par la main humaine et qu'il en reste des signes distinguables pour qu'il soit perçu comme un artefact. Il se greffe alors à une expérience cognitive et affective située, faisant inexorablement émerger le sentiment de l'existence d'un collectif vivant ici depuis l'aube des temps.

Pour encadrer sémiotiquement cette tension entre compréhension scientifique et expérience existentielle du spectateur découlant des dispositifs médiatiques, nous recourons à la qualification d'un double espace, *synthétique* et *labyrinthique*, proposée par le spécialiste de la médiation muséale Jean Davallon. Carole Besenius-Penin décrit ce double espace :

Au sein de l'exposition et en fonction du pôle communicationnel sélectionné, concepteur-récepteur, la situation de communication, la perception de l'espace peut varier [...] en établissant le distinguo entre « l'espace synthétique », c'est-à-dire organisé, pensé par le concepteur selon une stratégie communicationnelle établie et « l'espace labyrinthique » vécu, perçu par le récepteur, le public déambulant dans l'exposition¹⁰.

Rajoutons quelques précisions. L'*espace synthétique* construit par le concepteur de l'exposition contient les « objets – expôts et outils – que nous voyons, les lieux que nous parcourons¹¹ », et comprend aussi des dispositifs d'exposition tels que des vitrines, des socles, des écriteaux... Quant à lui, l'*espace labyrinthique*, qui résulte de la visite du musée conçue comme un acte de réception, « fonctionne sur le mode du jeu [...] pour se jouer des ruses de construction de l'espace [...] et accéder au monde utopique¹² » qui est « un monde situé dans un ailleurs temporel ou spatial¹³ ».

Nous observerons à présent comment un tel dédoublement de l'espace permet de saisir les effets de sens complexes produits par l'exposition et sa publicité.

1.2 Première approche de l'exposition

Avant de visiter concrètement l'exposition, nous avons regardé deux vidéos mises en ligne par le musée en 2021. Ces deux documents nous ont offert un avant-goût de l'expérience à venir. La première vidéo, intitulée *Apprenons avec Midomosu!*¹⁴, consiste en une visite effectuée par un guide qui donne des explications scientifiques en suivant le parcours de l'exposition. Son interlocuteur est muet et mignon ; il s'agit d'une mascotte en forme de mammouth qui représente la municipalité de Midori, la ville contenant le lieu-dit d'Iwajuku. Le nom de cette mascotte, « Midomosu », est un mot-valise contractant le nom de la ville et le mot *manmosu* (mammouth). Cette vidéo se déroule en trois temps : la visite du parcours scientifique de l'exposition expliquant la fouille d'Iwajuku (0:37 à 11:08) ; la visite d'une annexe extérieure au musée (11:09 à 12:46) ; enfin, la confrontation entre la mascotte et un imposant squelette de mammouth dans le « mammouth corner¹⁵ » du musée (12:47 à 14:34). La dernière partie de la vidéo nous apprend que les mammouths n'ont en fait jamais vécu dans la zone géographique d'Iwajuku. Cette incongruité donne lieu à l'étonnante scène d'un représentant du musée expliquant à une mascotte locale qu'en réalité son référent n'a pas de rapport direct avec la région.

La seconde vidéo, intitulée *Au-delà du temps et de l'espace*¹⁶, est bien plus courte et consiste en une suite de plans rapides sur une musique évoquant un blockbuster hollywoodien. Si celle-ci ne nous apprend rien sur le contexte scientifique de l'exposition, elle met toutefois fortement en avant les éléments connexes tels que le squelette du mammouth. Dans un premier temps, nous avons interprété (à tort) cette vidéo comme un simple objet promotionnel du musée, une sorte de « bande-annonce » qui ne nous indiquerait rien au sujet du projet de l'exposition.

En arrivant dans la salle principale du musée, nous avons cependant constaté un décalage entre ce qu'on peut y voir et les narrations proposées par les vidéos. Si toute exposition produit une « polyphonie énonciative¹⁷ », l'espace « plurisémiotique¹⁸ » à l'entrée de cette salle semble renvoyer à plusieurs « dimension(s) intentionnelle(s)¹⁹ » mises en scène par le concepteur de l'exposition.

En effet, dans le couloir menant à la salle, on croise une affiche informative où apparaît la mascotte de Midomosu, sur laquelle nous reviendrons en fin de texte. Lorsqu'on entre dans la salle, le gardien oriente immédiatement notre attention sur un premier artéfact, une pierre en forme de pointe qui est un document historique d'importance et qui est présentée sur un socle blanc ; c'est le fameux objet découvert par l'archéologue Aizawa. En levant les yeux, on ne peut s'empêcher de percevoir un animal colossal situé dans le « mammouth corner ». Tout nous attire vers lui, mais un panneau nous indique

de poursuivre notre visite vers la gauche, ce qui a pour conséquence de nous éloigner de l'imposant squelette. On réalise alors qu'il faudra suivre un parcours scientifique constitué d'objets, de cartels, de cartes et de nombreux documents. Voici un triptyque photographique reproduisant la première impression dans laquelle on saisit la globalité de l'espace d'exposition, constitué d'une seule grande salle.



Figure 1. Première perception de la globalité de l'espace d'exposition, 2023.

Cette description des premières minutes d'une visite de l'exposition permet de distinguer quatre éléments : deux parcours possibles (le premier est scientifique et l'autre est ludique, il mène directement au « mammoth corner ») et deux figures (Midomосу et Aizawa). À la lecture des catalogues, du site de la Ville et d'articles de journaux, on se rend compte d'une stratification empirique des éléments présentés. Certains datent de la naissance du musée et d'autres ne sont visibles que depuis quelques années²⁰. Deux ensembles se dégagent et produisent des effets de sens distincts. Gardons néanmoins à l'esprit qu'il s'agit d'une simplification analytique. L'expérience de la visite du musée résulte d'un mélange de tous les éléments qui la constituent.

Depuis la fondation du musée, en 1992 :

- Parcours A : la narration scientifique de la fouille archéologique d'Iwajuku ;
- Parcours B : le monde utopique et le « mammoth corner ».

Depuis 2019 :

- Figure A : l'archéologue Aizawa ;
- Figure B : la mascotte Midomосу.

Nous pouvons placer ces différents éléments sur un plan orienté en fonction de l'entrée, à l'exception de la mascotte Midomосу, qui n'apparaît que très ponctuellement dans l'exposition. Le parcours A suit l'axe horizontal du plan ; le parcours B suit quant à lui l'axe vertical. Enfin, trois objets relatifs à l'anthropologue Aizawa (une pierre taillée, un

vélo, un cyclomoteur) sont placés dans un triangle équilatéral en tension entre les deux parcours.

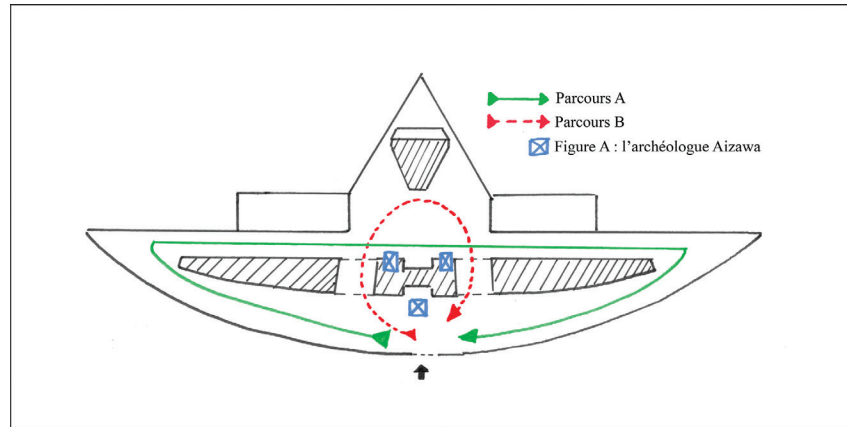


Figure 2. Plan de la salle d'exposition, 2023.

Intéressons-nous d'abord à l'architecture du musée. Le bâtiment (voir fig. 3) reprend la forme de la fameuse pointe de lance trouvée par Aizawa²¹ (voir fig. 16). Le parcours scientifique de l'exposition consiste à faire le tour de cette forme par l'intérieur. L'analogie entre l'apparence de l'objet montré et l'espace institutionnel implique une continuité entre le contenant structurant (le musée) et le contenu structuré (l'objet scientifique), comme si l'un et l'autre s'appelaient réciproquement.

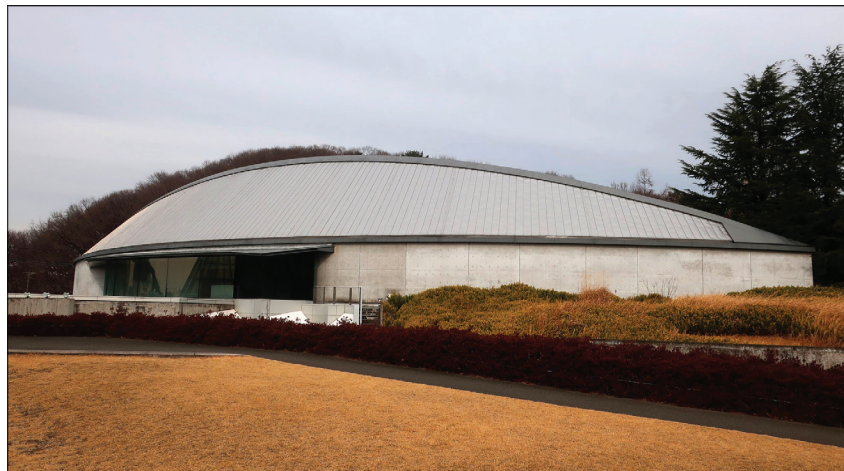


Figure 3. Musée d'Iwajuku, bâtiment principal, 2023.

À cette configuration principale s'ajoute un espace triangulaire modifiant la forme référente, qui lui octroie une nouvelle finalité. Cet espace supplémentaire devient d'autant plus central qu'il se situe face à l'entrée, et la forte symétrie du bâtiment lui donne une apparence de sacralité proche du chœur d'une cathédrale. Ce « mammoth corner », tout en s'éloignant du projet analogique du bâtiment, devient un ailleurs au sein de l'architecture qui transcende les représentations conventionnelles, mais qui reste invisible depuis l'extérieur du bâtiment.

Nous décrirons à présent les différents systèmes sémiotiques entrant en tension les uns avec les autres. D'abord, nous emprunterons le parcours permettant de suivre la narration scientifique ; ensuite, nous nous intéresserons au parcours ludique.

2. Parcours scientifique et monde utopique

2.1 Parcours A : la narration scientifique de la fouille archéologique d'Iwajuku

L'opposition établie par Davallon entre *espace synthétique* et *espace labyrinthique* est propice à l'analyse du musée d'Iwajuku. En effet, il semble bien que ces deux espaces se superposent dans l'exposition et qu'ils produisent « deux énonciations différentes (deux productions de langage)²² ». Dans la mesure où la transmission de connaissance est le nœud de toute exposition scientifique, la signification est inhérente à l'*espace synthétique*, car « c'est à l'intérieur de l'exposition elle-même que sont convoqués des systèmes sémiotiques différents (objets, schémas, cartels, espace, éclairage, etc.), en vue de constituer une unité propre à produire un sens²³ ».

Le parcours A du musée d'Iwajuku débute avec le panneau signalétique qui donne le sens de la visite et organise une suite d'ensembles constitués de vitrines de présentations horizontales (avec des objets ou des maquettes) et de plans verticaux (avec des cartes, des descriptifs, des cartels).

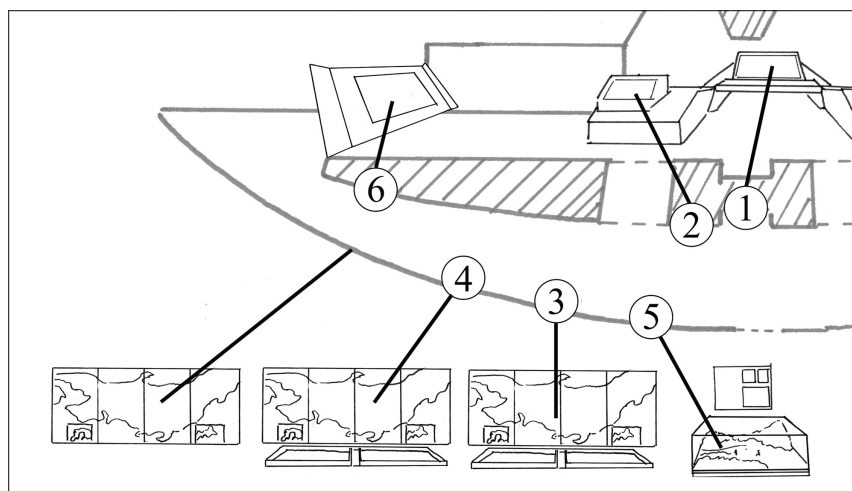


Figure 4. Quelques ensembles au début du parcours A, 2023.

L'ensemble numéro 1 (voir fig. 5) consiste en une vitrine horizontale et en un plan vertical. La caisse lumineuse présente des pierres taillées trouvées par Aizawa et classées en fonction des différents sites. La monstration de ces objets est conventionnelle : ils sont des représentants typiques mis en série ; des cartels viennent stabiliser l'appartenance de chaque occurrence à une taxinomie classificatrice. Notons que, dans l'exposition, toutes les vitrines présentant des pierres taillées répondent systématiquement à ce modèle. Le plan qui accompagne la première vitrine est constitué d'une maquette en relief représentant le bas du mont Akagi sur une étendue d'environ 30 kilomètres. Ce plan est accompagné de représentations schématisées des pierres qui permettent de concevoir la provenance géographique du contenu de la vitrine. Cette correspondance vient ainsi qualifier la proximité toponymique de ces vestiges d'un temps archaïque. Nous sommes effectivement au pied du mont Akagi, un volcan notoire de la région.



Figure 5. Ensemble n° 1, 2023.

L'ensemble numéro 2 (voir fig. 6) consiste en une unique vitrine dans laquelle apparaît une photo et une présentation de l'archéologue Aizawa, en plus de quelques pierres taillées. Sous son nom, il est écrit : « a découvert des pierres taillées dans la terre rouge²⁴ ». La terre rouge désigne ici la couche des cendres volcaniques qui a recouvert la région du Kanto. Cette phrase renvoie évidemment à la technique de la stratigraphie permettant de déterminer une temporalité, mais elle renvoie aussi, de manière indirecte, à un toponyme, celui du mont Akagi (le premier idéogramme de *Akagi* signifiant rouge). Sur le même écriteau et au bas du texte apparaît l'énoncé : « [Ainsi] a commencé l'étude du paléolithique au Japon, c'est-à-dire de la période *Iwajuku*²⁵. » On découvre pour la première fois dans l'exposition l'usage du mot *Iwajuku jidai* (période *Iwajuku*), qui n'est pas usité en archéologie. Si le mot *Iwajuku*, que porte comme nom le musée, est le nom du site archéologique (*Iwajuku iseki*), la lecture attentive des textes que comporte l'exposition fait émerger des dénominations de période (*Iwajuku jidai*)²⁶, mais aussi celle d'un peuple (*Iwajuku jin*)²⁷. L'avant-propos de la première édition (1992) du

catalogue de l'exposition permanente, écrit par le premier directeur du musée et repris dans la troisième édition²⁸, soulève une polémique savante concernant l'appellation du « paléolithique » au Japon entre deux dénominations : une première, standard et internationale, *Kyū sekki jidai* (l'âge de pierre), et une seconde, *Sen doki jidai* (la période précéramique), qui met en avant la spécificité de l'humanité propre à l'archipel japonais. Le premier directeur du musée a choisi d'employer *Iwajuku jidai* à la place de *Sen doki jidai*. Bien que cette appellation n'ait pas obtenu le consensus national escompté²⁹, le musée garde dans son appareillage nominatif et scientifique quelque chose de ce projet définitionnel d'une communauté ancestrale dont Iwajuku serait le centre.



Figure 6. Ensemble n° 2, 2023.

Revenons à notre visite. N'ayant plus d'ensembles à observer sur notre gauche, nous nous retournons et voyons quatre ensembles constitués d'un diorama et de trois cartes en aluminium posées directement sur le mur. Notons que les quatre cartels rattachés à ces ensembles affichent les mots *Iwajuku jidai* (période iwajuku) ou *Iwajuku jidai bunka* (culture de la période Iwajuku). Les trois cartes murales représentent un Japon déformé : l'île principale Honshū et l'île de Shikoku sont tournées de manière à entrer dans un format horizontal, tandis que l'île d'Hokkaidō et la partie la plus à l'ouest sont rétrécies afin d'être insérées dans des cadres en bas à droite et à gauche. Cette déformation a ceci de stratégique qu'elle positionne Iwajuku au centre du pays et à la hauteur de l'œil du visiteur.

L'ensemble numéro 3 (voir fig. 7) est une carte murale métallisée. On remarque un apparent jeu d'agrandissement et de rétrécissement qui contraste manifestement avec la première maquette (l'ensemble numéro 1). En effet, la vue générale représente le Japon dans son entièreté avec, au centre, un cercle faisant office de loupe et pointant le site d'Iwajuku sur un diamètre approximatif d'un kilomètre. En plus de présenter des photos des fouilles et l'emplacement d'Iwajuku, les choix graphiques de l'ensemble numéro 3 connotent le mont Akagi de la carte précédente : les photos sont rougeâtres et le symbole triangulaire du repère géographique évoque un volcan.



Figure 7. Ensemble n° 3, 2023.

La carte de l'ensemble numéro 4 (voir fig. 8) reprend les mêmes codifications et expose le développement des recherches anthropologiques portant sur la culture du paléolithique, ici nommé *Iwajuku jidai bunka*. De nouvelles occurrences du symbole de triangle viennent dater et signaler géographiquement les autres fouilles japonaises postérieures tout en qualifiant leurs orientations anthropologiques³⁰ au moyen d'un système de couleurs au sommet des triangles. Le triangle d'Iwajuku est à l'origine d'un schéma qui se développe vers le haut en cinq branches et qui classe l'ensemble des informations de la carte dans l'organisation générale des sciences anthropologiques du paléolithique. Il est intéressant de voir que, dans ce schéma, les couches inférieures sont plus anciennes que les couches supérieures. Ce mode de lecture peut paraître « aberrant et illogique pour des visiteurs qui ont automatisé la lecture du haut vers le bas³¹ », mais, dans ce cas-ci, on a bien affaire à des objets préhistoriques et on se retrouve face à des représentations stratigraphiques où la lecture commence par le bas. Au regard de l'histoire de l'archéologie, cela a pour effet de positionner Iwajuku à l'origine des études

anthropologiques japonaises sur le paléolithique. Le mouvement centrifuge de l'influence de la découverte d'Iwajuku vers le Japon entier est complété par un mouvement centripète, c'est-à-dire un intérêt recentré sur le local, sur la ville de Midori, où se situe la fouille d'Iwajuku.

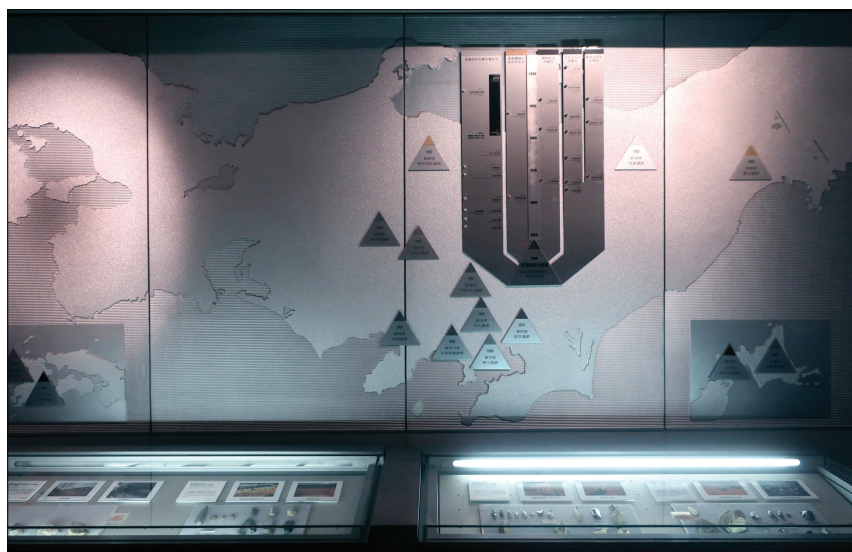


Figure 8. Ensemble n° 4, 2023.

L'ensemble numéro 5 (voir fig. 9) est constitué d'un diorama intitulé « La vie à la période Iwajuku »³². Il s'agit d'une reconstitution d'Iwajuku il y a environ 18 000 ans. Derrière cette maquette se trouve un panneau informatif accroché verticalement qui présente une photographie aérienne oblique du site actuel d'Iwajuku. Cette dernière donne à voir les différentes fouilles, le musée et une zone qui est supposée avoir été un vallon à la préhistoire. Le diorama représente deux places d'un village séparées par une rivière. Malgré les différences d'échelles, la ressemblance toponymique est accentuée par un point de vue plongeant produisant des ressemblances, comme si nous survolions le même terrain en deux moments distincts. Dans ses travaux, Daniel Jacobi explique que les maquettes présentées dans les expositions muséales peuvent aller jusqu'à constituer « des sortes de rébus encore à déchiffrer³³ ». Accompagnée de la photo aérienne contemporaine, la maquette de l'ensemble numéro 5 laisse libre cours à l'impulsion de flux d'analogies entre les habitants d'avant et du présent.

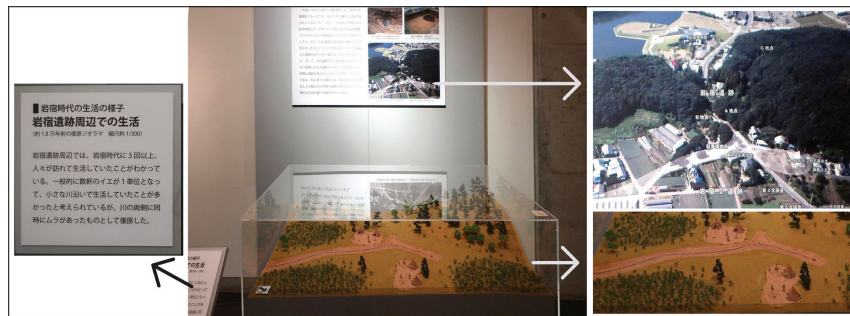


Figure 9. Ensemble n° 5, 2023.

Notre description du parcours A se conclut sur une vidéo (ensemble numéro 6, voir fig. 10) placée en face de la troisième carte du Japon et activant d'une manière différente une certaine « figurabilité³⁴ » déjà présente dans la maquette, laquelle permet de faire se rejoindre l'ici-maintenant et l'incommensurable-avant. La vidéo, intitulée *Quatre saisons de la période Iwajuku*³⁵, diffuse des images filmées de la plaine marécageuse de Kakumanbuchi sur le mont Akagi, qui change au gré des saisons. La vignette positionnée près de la vidéo fait savoir que l'environnement actuel de cette zone située en hauteur est semblable à celui du site d'Iwajuku pendant l'ère paléolithique. Dans la vidéo, certaines scènes sont plongées dans un brouillard, mais on trouve des touches de rouge, notamment grâce à la présence de rhododendrons, réputés dans la région. Ainsi, la couleur rouge relie le local au paléolithique, cela par-delà l'abîme qui nous sépare de l'époque préhistorique, ici mis en scène par un épais brouillard.

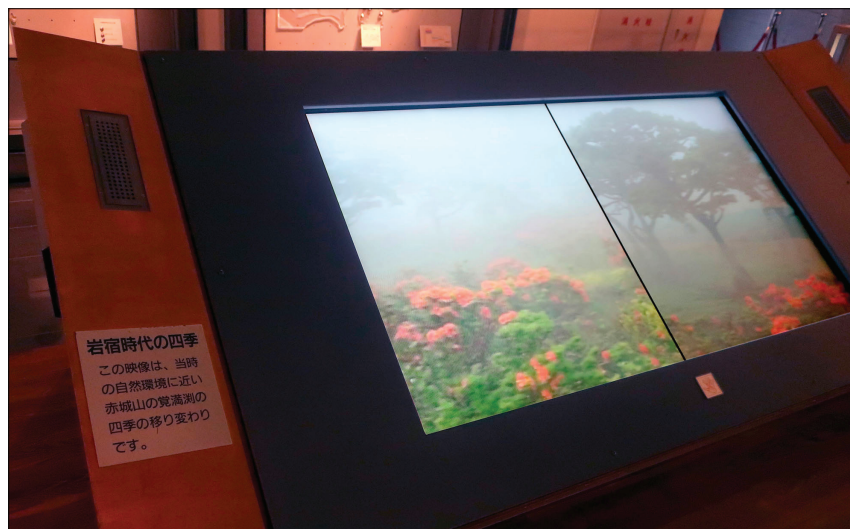


Figure 10. Ensemble n° 6, 2023.

En nous basant sur le concept d'*espace synthétique*, nous avons mis en évidence le fait que certaines stratégies appliquées aux objets archéologiques, par le biais de correspondances des signifiants formels (triangles, rouges, centralité) ou langagiers (*Iwajuku jidai*, *Iwajuku jin*, *Iwajuku jidai bunka*), poursuivaient un objectif clair : faire entrer le nom d'Iwajuku dans l'histoire du Japon et encourager le public local contemporain à comprendre ce qu'il partage avec les habitants du paléolithique.

Examinons maintenant le second parcours favorisant l'*espace labyrinthique*.

2.2 Parcours B : le monde utopique et le « mammouth corner »

Selon Davallon, le concept d'*espace labyrinthique* implique que le concepteur d'une exposition mette en place une « *stratégie de non-communication*³⁶ » par laquelle il « refuse l'accès à une vue d'ensemble³⁷ ». Dès lors, l'« unité propre à produire un sens » qui correspond « au monde utopique » ne provient pas du concepteur, mais d'une unité « qui peut être pensée par le visiteur compte tenu de ce qu'il a sous les yeux »³⁸. Pour activer cet espace, il faut que le visiteur prenne certaines libertés par rapport à l'*espace synthétique*, et c'est justement le point de départ du parcours B.

Celui-ci démarre dès l'entrée dans la salle, mais son activation est retenue par tout un ensemble de dispositifs qui empêche le visiteur d'aller droit au but. En effet, la structure architecturale se fonde sur la symétrie (notamment les colonnes), elle est couplée avec les formes graphiques des éléments placés dans l'espace (par exemple les représentations stratigraphiques en biais) et avec la musique provenant de deux écrans vidéo situés derrière le squelette géant du mammouth ; l'ensemble se conjugue pour faire de ce mammouth le clou de l'exposition. Cependant, le parcours fléché et le mobilier d'exposition suggèrent au visiteur de s'engager dans le parcours scientifique en le dirigeant vers les différents ensembles que nous avons décrits préalablement.

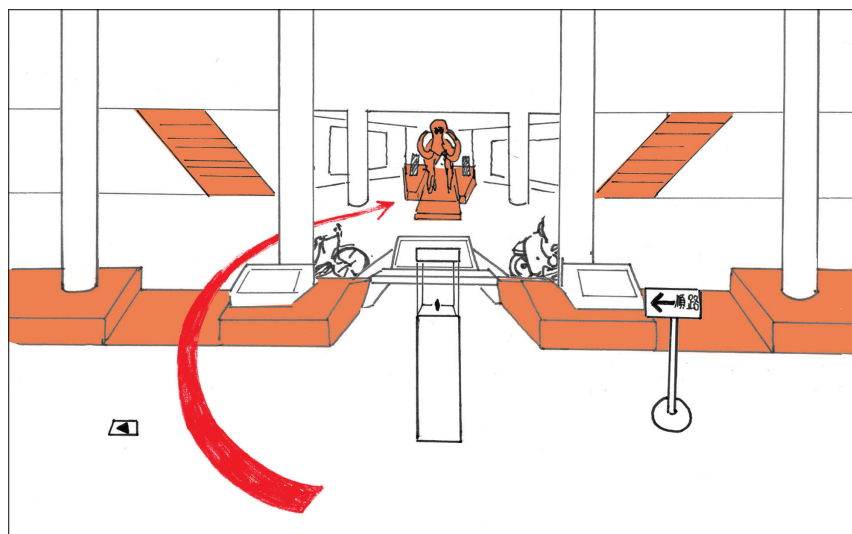


Figure 11. Illustration schématique du parcours B, 2023.

En entrant dans l'exposition, certains dispositifs relevant de l'*espace synthétique* apparaissent ambigus. Malgré les incitatifs clairs qui invitent le visiteur à emprunter le parcours A, le mobilier en bois laisse une possibilité d'accès direct au lieu nommé « mammoth corner » moyennant l'emprunt d'un raccourci. En effet, pour celui qui a le courage de prendre quelques libertés avec le trajet proposé, il existe un chemin recouvert de la même texture boisée que le mobilier de présentation. Emprunter cet itinéraire est contre-intuitif pour le visiteur, car cela demande de bousculer les conventions. Il nous a fallu interroger le gardien pour nous rassurer sur le bien-fondé de ce franchissement, d'autant plus que, au Japon, l'habitude culturelle est de se déchausser face à ce type de plancher surélevé. Le meuble de présentation possède une double fonction : il est à la fois obstacle et passage. Ce choix apparemment contradictoire a été effectué par le concepteur. L'acte de franchissement permet d'atteindre immédiatement le « mammoth corner » en donnant l'impression de braver les interdits.

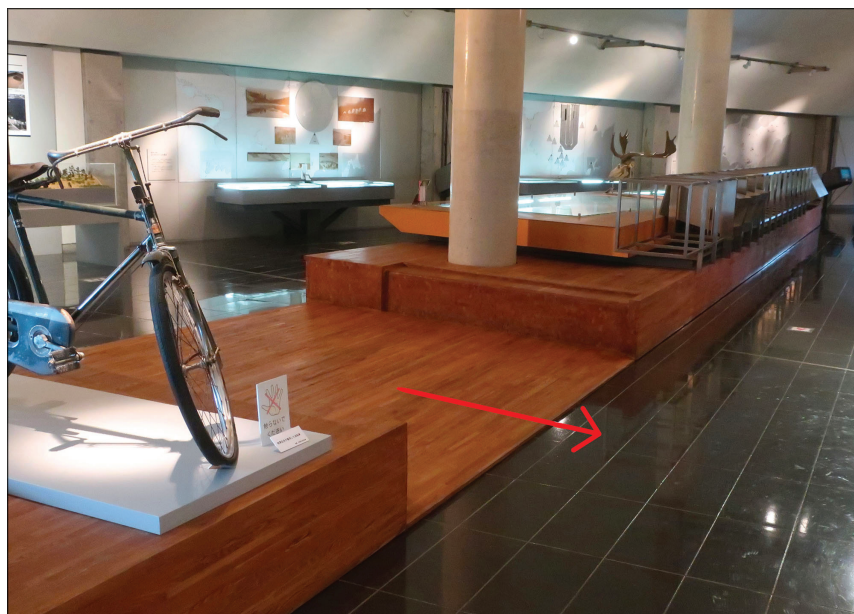


Figure 12. Mobilier de présentation à traverser, 2023.

En arrivant dans la zone du bâtiment triangulaire, on se trouve face au mammoth encadré symétriquement par deux grands bas-reliefs en métal. S'ils semblent d'abord discrets, quand on s'approche d'eux, des éléments narratifs et des figures reconnaissables émergent à la vue.



Figure 13. « Mammoth corner », 2023.

Les bas-reliefs (voir fig. 14) ont tous deux une composition en quatre unités, mais l'organisation de celui qui est sur la gauche n'est pas immédiatement compréhensible et on a besoin de la clarté de l'autre, qui propose une représentation très commune. En effet, sur le bas-relief de droite, il est aisé d'identifier la schématisation véhiculée, qui reprend une imagerie issue de l'histoire anthropologique mondiale. Il s'agit d'une illustration conventionnelle de l'évolution humaine en quatre étapes, représentant quatre formes humaines consécutives³⁹, émergeant depuis le fond de la salle. Ces figures sont corrélées à quatre formes de crânes, à quatre formes de continents terrestres et à quatre ensembles de pierres taillées. Une fois les ponts établis avec les schématisations de l'évolution selon Darwin, il devient aisé de décrypter, sur l'autre bas-relief, les quatre cartes du Japon entourées d'animaux et de plantes représentatives de quatre périodes différentes. L'organisation d'ensemble suppose une logique fondée sur l'évolution entre les différentes figures d'animaux qui s'apparentent à des éléphants, mais dont le grossissement progressif aboutit à la forme d'un mammouth, ce qui, bien sûr, est aberrant d'un point de vue strictement scientifique.

L'ensemble donne à voir, d'un côté, un *Homo sapiens* portant une lance à la main, qui nous envoie un regard et avec lequel il est facile de nous identifier. En face de lui, c'est-à-dire au même niveau d'évolution, suppose-t-on, se trouve un mammouth laineux à l'allure menaçante. Le mode de relation entre l'homme préhistorique et le mammouth n'est jamais clairement signifié. En d'autres termes, l'*espace synthétique* de l'exposition ne permet pas de communiquer une explication issue des éléments présents à la vue du visiteur. Il faut qu'une unité de signification extérieure intervienne, ce que Davallon nomme *monde utopique*, qui est un « pur être de langage » et dont les « contours sont flous et incertains »⁴⁰. Le paradigme « préhistoire » virtualisé que nous partageons tous par de multiples représentations peut alors s'actualiser sous le signe du face-à-face des deux bas-reliefs : l'homme face au mammouth, le chasseur primordial face à la bête disparue. Cette représentation courante émerge chez le récepteur et renvoie aux images de vulgarisation scientifique autant qu'au monde du cinéma, mais elle n'a pas été proposée par le concepteur sous la forme d'un *espace synthétique*. Pourtant, le visiteur possède la conviction que « son énonciation concord[e] avec celle du concepteur, il [a] l'impression que le monde utopique "colle" au monde réel⁴¹ ». Si cet *espace labyrinthique* n'impute pas au concepteur la responsabilité de l'énonciation d'une relation entre l'homme et le mammouth, il existe néanmoins une « situation de connivence⁴² » laissant croire au récepteur qu'il s'agit bien du message qui lui est adressé : le chasseur préhistorique affronte le mammouth.



Figure 14. Bas-reliefs du « Mammoth corner », 2023.

Le visiteur s’approchant du squelette gigantesque découvre dans une vitrine au pied du mammoth une énorme dent appartenant au géant (voir fig. 15). La puissance du mammoth apparaît malgré un écart qui se compte en millénaires : une représentation virtualisée et mondialisée devient une réalité vécue. Avant d’aller au musée, la vidéo *Par-delà le temps et l’espace* nous semblait n’être qu’un objet promotionnel, mais il nous faut reconnaître qu’elle reflète, ne serait-ce que par son titre, l’aspect émotionnel que produit le « mammoth corner ».

Pour accéder au cartel, le visiteur doit se décaler sur la droite du mammoth et, ce faisant, contrecarrer la symétrie de la salle et celle du chasseur et du chassé (voir fig. 15). Une fois placé devant le texte, on peut lire que l’existence du mammoth n’a été prouvée qu’à Hokkaidô et que donc aucun habitant d’Iwajuku n’a vraisemblablement pu ni le chasser ni même imaginer qu’un tel animal existât. Une déception n’arrivant jamais seule, l’écriteau précise qu’il s’agit d’un fac-similé copiant un squelette appartenant à un musée en Russie. En effet, ce squelette n’est qu’un *sankôshiryô*, un document à titre informatif qui n’est que très indirectement lié à la fouille archéologique d’Iwajuku⁴³.



Figure 15. Détails du « Mammoth corner », 2023.

Notons maintenant les différences entre les deux parcours. Le parcours A (scientifique) s'appuie principalement sur l'*espace synthétique* de l'exposition. Il demande en effet au visiteur de suivre des propositions scientifiques et de saisir certaines taxinomies qui lui sont décrites par le dispositif muséal. Parmi ces éléments se développent aussi des corrélations entre des catégories visuelles (forme, couleur) et des variations à partir de terminologies spécialisées (époque Iwajuku, culture Iwajuku, peuple Iwajuku). Par conséquent, le discours scientifique active indirectement des identifications anthropologiques fortement localisées.

En revanche, le parcours B (monde utopique) propose une expérience beaucoup plus ludique et recourt à un monde imaginaire préhistorique extérieur à l'exposition elle-même. Il fonctionne d'ailleurs grandement sur le non-respect du parcours scientifique en ne suivant pas la signalisation et en empruntant le dispositif contre-intuitif que nous avons décrit. Les définitions anthropologiques qui y sont invoquées sont très générales. En effet, rien de plus international et convenu que le schéma de l'évolution d'après les conceptions de Darwin ou que le combat mythifié entre le chasseur préhistorique et le mammouth. Ainsi, l'imaginaire anthropologique renvoie finalement à un monde utopique partageable. Or l'une des particularités de la figure du mammouth invoquée est que celui-ci, en plus d'appartenir à un ailleurs temporel, appartient aussi à un ailleurs spatial (une autre région du Japon ; voire la Russie).

Si ces deux parcours sont présents depuis l'ouverture du musée, en revanche, deux autres figures se sont greffées à l'exposition à partir de 2019. Il est temps maintenant de les présenter.

3. Deux figures

3.1 Figure A : l'archéologue Aizawa

La pointe de lance en obsidienne trouvée par Aizawa et dont le bâtiment du musée a repris la forme est certes un objet représentatif du site d'Iwajuku, mais elle n'appartenait pas au fonds du musée. En effet, ce vestige était la propriété de la famille de l'archéologue, et il était exposé dans le mémorial de Tadahiro Aizawa (une maison privée servant d'espace d'exposition) fondé par sa veuve en 1991, soit deux ans après le décès de l'archéologue et un an avant l'ouverture du musée d'Iwajuku. Il a fallu attendre l'année 2020 pour que cette pièce soit présentée dans l'exposition permanente du musée, où elle accompagne désormais le vélo et le cyclomoteur de l'archéologue. Enfin, en décembre 2022, un ensemble de 42 897 documents concernant l'archéologue a fait

l'objet d'une donation à la ville de Midori. Voyons maintenant comment certains ajouts s'insèrent dans l'exposition.

Jusqu'ici, nous avons opposé deux parcours types : le parcours A, qui permet d'acquérir des connaissances, et le parcours B, qui fait advenir un monde utopique où se produit une rencontre impossible. Les trois pièces appartenant initialement au fonds du mémorial familial de Tadahiro Aizawa (la pointe de lance, le vélo, le cyclomoteur) se retrouvent maintenant dans l'institution publique, à l'intersection des deux parcours, et se différencient du reste de l'exposition en recourant à trois socles blancs du même type que ceux d'un musée d'art.

À l'entrée de l'exposition se trouve la pointe de lance en obsidienne ; elle est seule sur un socle autour duquel on peut circuler librement, et un petit miroir permet de la voir sous toutes ses facettes (voir fig. 16). Une lumière plongeante fait ressortir ses qualités plastiques. Cette pierre se distingue fortement des autres pierres qui sont présentées en série et qui ne jouissent pas d'une valorisation formelle aussi appuyée.

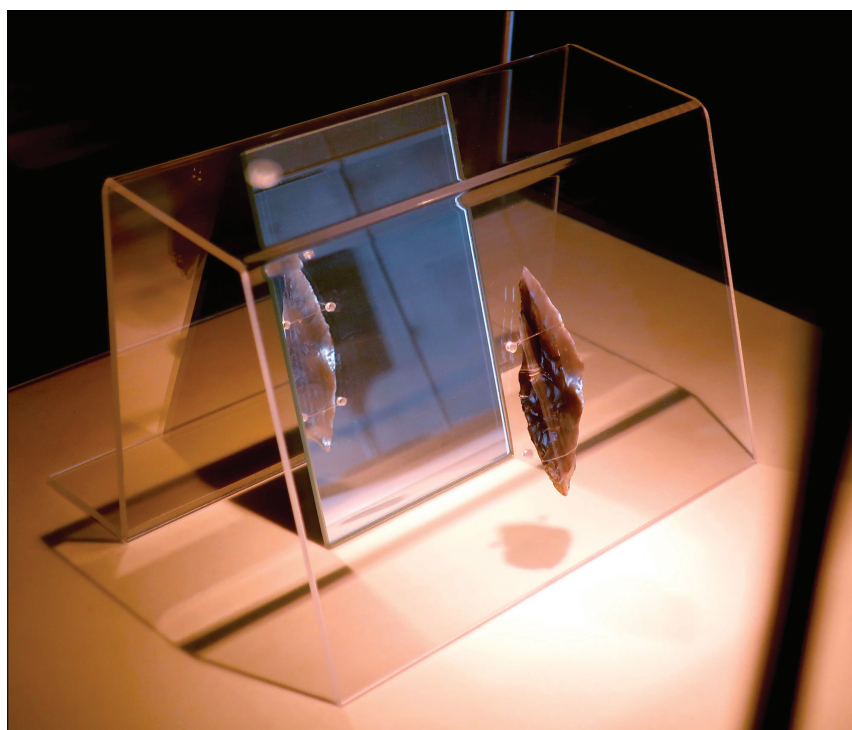


Figure 16. Pointe de lance découverte par Aizawa, 2023.

Cette présentation n'est pas sans produire un effet paradoxal entre, d'un côté, l'historicisation de cet objet qui reste incommensurable et, de l'autre, sa qualité plastique qui

semble saisissable en un seul jugement esthétique. Avec ce type d'objet, les « durées à la fois immenses et flottantes excèdent, au plus profond, notre aptitude à articuler narrativement la résonance en nous du réel, à identifier consécution logique et récit incarné, bref, à organiser la connaissance en histoire⁴⁴ ». Par les choix de monstration de la pointe, du point de vue de l'*espace synthétique*, il y a une mise en valeur de la présence de l'objet. Le socle blanc favorise l'interprétation de la dimension auratique de l'objet, dont les indéterminations « rehaussent par contrecoup une aura de présence-outré-temps qui, en soi, a toujours été perçue comme le privilège de l'œuvre d'art⁴⁵ ». Cette pointe, qui apparaît de manière récurrente dans les documents de communications du musée, est l'objet le plus important de l'exposition, et ce, tant en raison de sa place dans l'histoire de l'archéologie japonaise que pour sa beauté plastique. On l'imaginerait aisément positionné à la fin du parcours d'exposition ; il en constituerait ainsi le point d'acmé. Or, puisqu'il est situé à l'entrée, avant toute explication, son interprétation reste très incertaine et soumise à l'appréciation du spectateur. Cette ouverture des possibilités de signification s'accompagne d'un choix entre les deux parcours que nous avons décrits, et ce, dès qu'on lève les yeux pour saisir l'espace de l'exposition et qu'on cherche des éléments indiquant le comportement à adopter pour se déplacer dans l'espace.

Quel que soit le parcours choisi, l'un et l'autre se rejoignent dans le « mammoth corner », où se trouvent deux objets non décrits jusqu'ici : un vélo et un cyclomoteur ayant appartenu à Aizawa (voir fig. 17). Ces deux éléments sont disposés de manière à ce que les spectateurs les voient de face. Étant donné qu'ils ont été ajoutés dans un espace qui n'était pas prévu pour les accueillir, leurs possibilités de monstration sont assez restreintes. Dans cette position, ils font aussi face au mammoth, leurs roues avant sont d'ailleurs orientées vers la cible, et donnent l'impression d'une rencontre imminente, peut-être même d'une collision. Comme la pointe de lance, ces deux objets sont mis en valeur en étant présentés individuellement sur des socles blancs. Une plus forte personnification advient cependant, car ces deux derniers objets sont des moyens de transport ayant appartenu personnellement à Aizawa.



Figure 17. Cyclomoteur et vélo d'Aizawa, 2023.

Les trois objets sur socle relèvent de l'*espace synthétique* de l'exposition et convoquent une narration biographique renvoyant directement à la vie d'Aizawa. Cette narration biographique démarre avec la découverte de la pointe de lance, en 1949, et se termine avec la reconnaissance patrimoniale de cet artefact, et donc avec l'institutionnalisation du travail de l'archéologue amateur. Présentons-la en quatre moments.

Aizawa et la découverte

La pointe de lance a révolutionné le milieu de l'anthropologie japonaise, d'autant plus que sa découverte est due à un amateur, c'est-à-dire à Aizawa lui-même. Non seulement son parcours est atypique dans ce milieu, son récit de vie l'est également, ne serait-ce que parce qu'il a perdu les membres de sa famille en bas âge et qu'il n'a pas eu la chance de faire des études au-delà du collège.

Opposition institutionnelle

Lors de la découverte d'Aizawa, le consensus scientifique supposait l'inexistence d'une humanité japonaise au paléolithique, car on croyait que les chutes continues de cendres volcaniques rendaient impossible, à cette époque, toute vie animale, humaine ou non humaine. Dans son livre publié en 1969⁴⁶, Aizawa affirme qu'il agissait alors « en dépit du bon sens⁴⁷ ». Notre archéologue sans diplôme est ainsi bien faible face à l'institution universitaire. Dans l'exposition, positionné face au vélo et au cyclomoteur, le squelette de mammoth, qui est un stéréotype du musée des sciences naturelles, se met soudainement à connoter le monde savant contre lequel Aizawa luttait.

Volonté et énergie

Le vélo et le cyclomoteur présents dans le musée renvoient à des anecdotes révélatrices de l'enthousiasme et de l'obstination de notre héros. En effet, un jour, Aizawa décida de partir en vélo en pleine nuit pour présenter ses découvertes à un laboratoire de la région de Chiba se trouvant à 200 kilomètres de là. Il était habitué à ce type d'initiative ; il lui arrivait de pédaler neuf heures pour se rendre à la capitale. Tous ces efforts ne furent pas vains puisqu'il parvint à convaincre des membres de l'université Meiji, à Tokyo, ce qui aboutira aux fameuses fouilles archéologiques de 1949 et de 1950 relatées par le musée.

Reconnaissance institutionnelle

Si Aizawa a connu un succès auprès du grand public par ses livres autobiographiques⁴⁸, il n'a jamais obtenu de validation académique grâce à ses écrits scientifiques. Contrairement à la pointe de lance trouvée directement par Aizawa, qui resta longtemps sa propriété privée, les pierres taillées découvertes par les membres de l'université Meiji, lors des fouilles de 1949-1950, ont été classées comme ayant une valeur patrimoniale. Ce déséquilibre dans la reconnaissance des objets résonne comme une injustice dont le drame cessera dans les prochaines années. D'ailleurs, le contrat de donation du fonds du mémorial stipule que la ville doit s'efforcer d'obtenir l'enregistrement national des documents en tant que biens culturels tangibles du Japon⁴⁹.

Une fois que nous connaissons ces quelques éléments de la trame de la vie de l'archéologue, il est possible de mieux saisir les effets de sens que produisent les trois objets installés depuis 2019 à l'intérieur de l'*espace synthétique*. Posés sur des socles différents des dispositifs du parcours A et de son récit scientifique, ces éléments récemment ajoutés proposent une nouvelle narration, à côté des deux premières (scientifique et utopique). Il s'agit du récit d'un archéologue qui affronte une institution scientifique en vue d'obtenir une reconnaissance. Dans un premier temps, Aizawa a découvert la pointe et il souhaite qu'elle soit reconnue comme preuve de l'existence du paléolithique japonais. Dans un second temps, l'archéologue utilise les moyens de transport à sa disposition pour que cette pointe accède à la reconnaissance institutionnelle. Autrement dit, par l'ajout de ces trois éléments, Aizawa devient l'acteur central de l'exposition, celui qui institutionnalise l'idée d'une existence « japonaise » dans un temps très reculé. Il est une figure héroïque moderne qui implique une tension avec un au-delà spatial, une institution ayant son siège ailleurs, dont il tente de réduire la distance au moyen des deux objets mis en scène (le vélo et le cyclomoteur). La place de ces deux objets dans l'exposition permet de relier le parcours A et le parcours B, la narration scientifique concernant l'*Iwajuku jin* et le combat mythique.

Bien qu'Aizawa ait découvert les habitants préhistoriques d'Iwajuku, il ne personifie pas pour autant à lui seul la contrepartie moderne de ces peuplements ancestraux, c'est-à-dire les résidents aujourd'hui installés dans les environs du musée d'Iwajuku. C'est pourquoi la mairie de Midori (la municipalité où se trouve Iwajuku) a fabriqué un personnage fictif plus englobant : la mascotte Midomosu, que nous avons déjà croisée dans la première vidéo et qui sera l'objet de notre dernière analyse.

3.2 Figure B : la mascotte Midomosu

Midomosu est devenue en 2019 la mascotte officielle de ville de Midori⁵⁰. Elle fait partie des mascottes appelées *Yuru kyara* (mascotte molle) ou *Gotôchi kyara* (mascotte du terroir). Sadashige Aoki propose de qualifier les *Yuru kyara* comme des êtres quelque peu nigauds et généralement mignons, qui arborent les motifs d'une symbolique du local⁵¹. Ces mascottes sont créées à l'initiative des municipalités et sont utilisées de diverses manières : elles apparaissent sous une forme graphique dans des documents municipaux ou dans des produits dérivés ; elles sont visibles lors de cérémonies sociales (inauguration, festival, etc.) sous la forme d'un acteur costumé ; elles sont intégrées dans le cadre de campagnes publicitaires, notamment celles gravitant autour du tourisme.

Le site Web de la Ville de Midori donne à sa mascotte le titre de « directeur du Service des relations publiques de la Ville de Midori⁵² » et lui consacre une rubrique entière nommée « le cabinet de Midomosu⁵³ », qui recense les informations sur les événements organisés autour de cette mascotte⁵⁴. Certaines de ces informations officielles, accompagnées par un dessin de Midomosu, sont présentées dans l'exposition sur un panneau informatif se situant au pied du squelette de mammouth (voir fig. 18).

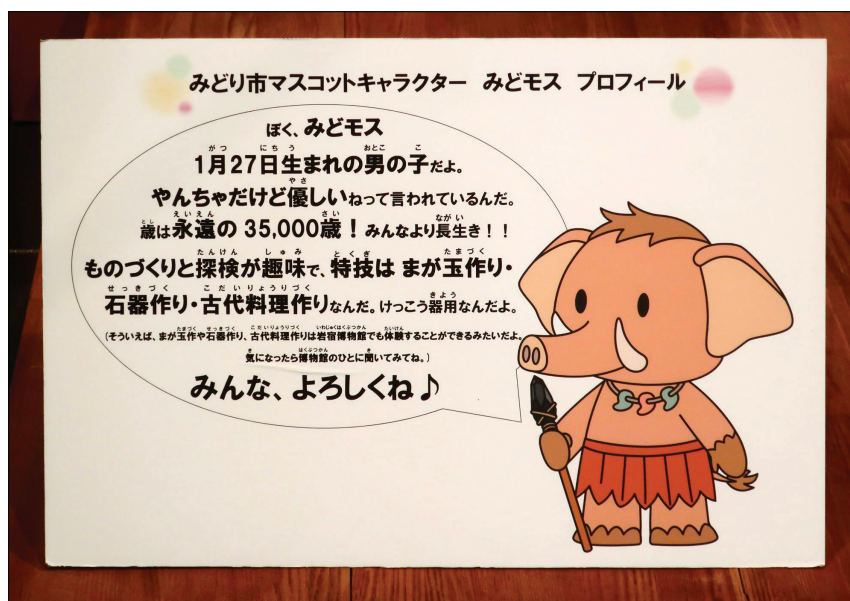


Figure 18. Panneau informatif au pied du squelette de mammouth, 2023.

Si, formellement, Midomosu apparaît comme un mammouth avec des attributs d'homme préhistorique, le panneau fournit quelques précisions biographiques le concer-

nant. Il s'agit d'un garçon âgé de 35 000 ans, né le 27 janvier et qui ne vieillit pas. Il est « polisson, mais tendre⁵⁵ » et ses passe-temps favoris sont « de fabriquer des objets et de tenter des aventures ».

Bien qu'elle se veuille représentative du collectif local et qu'elle vise une cohérence et une efficacité politique, l'apparence de Midomosu comporte des paradoxes. Ses traits sont ceux d'un animal reconnaissable par ses défenses ; il est vêtu d'une peau de bête et doté d'une lance servant à chasser le mammoth. L'obsidienne taillée sur la lance renvoie par métonymie aux premiers humains appelés localement *Iwajuku jin*, dignes ancêtres des habitants de Midori. Mais en dépit de son aspect *kawaii* (mignon), ce mammoth chasse ses congénères, à partir desquels il produit des vêtements. Il est peut-être même cannibale. Au premier paradoxe lié à l'inexistence du mammoth dans la région, un second s'ajoute donc, cette fois relatif à l'existence d'une certaine porosité entre le chasseur (*Iwajuku jin*) et le chassé (le mammoth).

Les divers signifiants anthropologiques issus du musée, que ce soient ceux appartenant au registre strict de l'archéologie ou ceux se rapportant à une imagerie de vulgarisation, sont réagencés afin de produire des représentations anthropologiques à visées politiques. Avec Midomosu, il s'agit d'unir un collectif, en l'occurrence une ville, en mettant en scène une figure qui est à la fois un emblème et un mythe. D'ailleurs, officiellement, le but affiché de cette mascotte est bien d'« augmenter la cohésion au sein de la ville [par le sentiment d'appartenance] et la renommée de celle-ci⁵⁶ ». Sous l'apparence de loisirs⁵⁷, le politique encourage un télescopage temporel, depuis des temps immémoriaux, d'un habitant qui serait à la fois celui d'*Iwajuku* (avant) et celui de Midori (maintenant). Donner au collectif un moyen représentationnel pour continuer d'être homogène, au risque d'être grandement transfiguré, voilà un des rôles possibles de cette mascotte comportant de nombreuses virtualités contradictoires.

Dans la salle du musée, une part de l'efficacité de cette figure provient de son invisibilité ; elle apparaît en pointillé et existe majoritairement hors de l'*espace synthétique* de l'exposition. En effet, si les représentations de Midomosu sont très présentes dans le hall et les couloirs du musée, de même que dans les espaces publics de la ville, sur divers supports de communication (affiches, vidéos, événements sociaux) et des produits dérivés, elles sont à peine perceptibles dans le cadre de l'exposition, n'apparaissant ostensiblement que sur le panneau informatif au pied du squelette de mammoth⁵⁸. Ainsi, Midomosu appartient à un monde utopique ancré majoritairement hors de l'exposition. Ce monde est construit par la classe politique pour favoriser un sentiment d'appartenance et pour créer un imaginaire commun aux citoyens ; il est un phénomène social extérieur au musée.

Des différences sont perceptibles entre les figures d'Aizawa et de Midomosu dans la manière dont elles s'incarnent dans l'exposition. L'*espace synthétique* de l'exposition présente l'archéologue en tant que figure scientifique individuelle. En même temps, la manière de montrer les objets lui ayant appartenu permet de le représenter aussi comme un héros troublant les frontières de la légitimité et de l'illégitimité. Quant à la mascotte, qui est une figure extérieure à l'exposition, elle permet une plongée dans le temps en évoquant des pratiques (de chasse, de production artisanale) issues du paléolithique et dont la nature collective est revisitée aujourd'hui par l'intermédiaire des différentes activités sociales auxquelles Midomosu est lié. Cette figure ludique appartient à un monde utopique construit par le politique qui n'est qu'indirectement lié au musée ; on la rencontre dans l'*espace labyrinthique* de l'exposition.

4. Le musée d'Iwajuku et l'hybridité de ses représentations anthropologiques

L'analyse de l'exposition permanente du musée d'Iwajuku nous a permis de repérer quatre stratégies différentes de production de représentations anthropologiques par l'entremise de deux parcours et de deux figures. Nous avons noté que celles-ci se divisent aussi sur le type d'espace d'exposition (*synthétique* et *labyrinthique*) dans lequel elles permettent à leurs significations d'advenir. Il est ainsi possible de dresser un tableau récapitulatif :

	Espace synthétique	Espace labyrinthique
Parcours	Parcours A : acquisition d'un savoir scientifique de la discipline de l'archéologie	Parcours B : activation d'un <i>monde utopique</i> préhistorique partagé dans l'imaginaire collectif opposant l'homme et le mammouth
Figures	Figure A : construction d'un héros local, l'archéologue Aizawa	Figure B : construction d'un <i>monde utopique</i> contemporain relevant de la politique locale hors du musée, représenté sous les traits d'une mascotte à l'allure paradoxale

Tableau 1. Parcours et figures selon les types d'espaces.

Le dédoublement de l'espace d'exposition théorisé par Jean Davallon nous a permis de pointer des stratégies de *communication* et de *non-communication* produisant une signification complexe, porteuse du message global de l'exposition. Ce message est le produit de forces combinées : celle de la narration scientifique formulée par le concep-

teur de l'exposition et celle d'imaginaires partagés, dont l'énonciation est attribuable aux visiteurs. Chacune de ces stratégies apporte son lot de définitions anthropologiques et de contradictions dans sa formulation même.

Le registre du parcours A est d'ordre scientifique et appartient à la discipline de l'archéologie, bien que les représentations de l'*Iwajuku jin* résultent des jeux d'analogies et de connotations à partir des signes des dispositifs de l'*espace synthétique*.

Dans le parcours B, la qualification anthropologique du comportement des premiers hommes n'est pas issue de l'*espace synthétique*, mais provient de l'extérieur de l'exposition, par l'entremise de l'imaginaire du visiteur. Cette imagerie est concrètement produite par un visiteur local, à qui s'adresse principalement ce musée, du fait qu'il y importe des conceptions anthropologiques très largement partagées. Tout le paradoxe de l'opération consiste en ce que le monde utopique advenant par un sujet individualisé renvoie pourtant à des représentations mondialisées.

Concernant Tadahiro Aizawa, le musée a décidé de faire de cet habitant local, scientifique amateur obstiné, une figure héroïque. L'exposition raconte l'histoire de cet acteur local ayant découvert un artefact révolutionnant à lui seul les connaissances archéologiques sur le Japon. Dans la foulée, l'existence de l'*Iwajuku jin* est révélée et Aizawa est érigé en modèle à suivre.

Enfin, la mascotte Midomosu est une figure qui témoigne d'une porosité entre l'institution muséale et le pouvoir politique. Certains objets appartenant au musée – le (squelette de) mammouth et la pointe d'obsidienne – ont servi à élaborer une mascotte produisant hors du musée un consensus social. Mais cette mascotte figure aussi dans le musée à titre d'ambassadrice culturelle municipale. En définitive, il est intéressant de noter que c'est le squelette de mammouth, c'est-à-dire l'objet dont l'authenticité est la plus discutable sur le plan scientifique, qui sert de point de départ à toute cette opération politique de construction d'une utopie imaginaire d'un collectif bien contemporain, mais se fantasmant une origine très lointaine.

Bibliographie

- AOKI, Sadashige, *Kyarakutâ pawâ*, Tokyo, NHK shuppan, 2014.
- ANDERSON, Benedict, *L'imaginaire national : réflexions sur l'essor du nationalisme*, trad. de l'anglais par P.-E. Dauzat, Paris, La Découverte, coll. « La Découverte poche », 2006 [1983].
- BISENIUS-PENIN, Carole, « Figurations auctoriales et dispositifs muséaux : l'exposition comme espace de médiation de la littérature », dans E. Mitropoulou & N. Novello Paglianti (dir.), *Exposition et communication, MEI*, no 42-43, Paris, L'Harmattan, 2018, p. 83-97.
- DAVALLON, Jean, *L'exposition à l'œuvre*, Paris, L'Harmattan, 1999.
- , « Le pouvoir sémiotique de l'espace : vers une nouvelle conception de l'exposition? », *Hermès*, no 61, 2011, p. 38-44. DOI : 10.3917/herm.061.0038.
- DE BEAUNE, Sophie A., « La préhistoire des préhistoriens », dans S. A. de Beaune & R. Labrusse (dir.), *La préhistoire au présent. Mots, images, savoirs, fictions*, Paris, CNRS Éditions, 2021, p. 13-21.
- JACOBI, Daniel, *Les Musées sont-ils condamnés à séduire?*, Paris, MkF Éditions, 2017.
- LABRUSSE, Rémi, *Préhistoire : l'envers du temps*, Paris, Hazan, coll. « Beaux-Arts », 2019.
- , « "Préhistoire" : un mot pour notre temps? », dans S. A. de Beaune & R. Labrusse (dir.), *La Préhistoire au présent. Mots, images, savoirs, fictions*, Paris, CNRS Éditions, 2021, p. 23-31.
- , « L'histoire de l'art au risque de la "Préhistoire" », dans S. A. de Beaune & R. Labrusse (dir.), *La préhistoire au présent. Mots, images, savoirs, fictions*, Paris, CNRS Éditions, 2021, p. 167-183.
- NANTA, Arnaud, *Débats sur les origines du peuplement de l'archipel japonais dans l'anthropologie et l'archéologie (décennie 1870 – décennie 1990)*, thèse de doctorat, Université Paris 7, 2004.
- POLI, Marie-Sylvie, *Le texte au musée : une approche sémiotique*, Paris, L'Harmattan, 2002.

Catalogues

- Aizawa Tadairo : sono shôgai to kenkû*, Musée d'Iwajuku, 2019.
- Iwajuku jidai*, Musée d'Iwajuku, 2017.

Notes

- 1 R. LABRUSSE, *Préhistoire : l'envers du temps*, Paris, Hazan, coll. « Beaux-Arts », 2019, p. 81.
- 2 B. ANDERSON, *L'imaginaire national : réflexions sur l'essor du nationalisme*, trad. de l'anglais par P.-E. Dauzat, Paris, La Découverte, coll. « La Découverte poche », 2006 [1983], p. 19.
- 3 A. NANTA, *Débats sur les origines du peuplement de l'archipel japonais dans l'anthropologie et l'archéologie (décennie 1870 – décennie 1990)*, thèse de doctorat, Université Paris 7, 2004, p. 660.
- 4 *Ibid.*, p. 645.
- 5 Les descriptions biographiques de l'article proviennent du catalogue *Aizawa Tadahiro : sono shôgai to kenkû*, Musée d'Iwajuku, 2019.
- 6 J. DAVALLON, *L'exposition à l'œuvre*, Paris, L'Harmattan, 1999, p. 180.
- 7 *Ibid.*, p. 182.
- 8 S. A. DE BEAUNE, « La préhistoire des préhistoriens », dans S. A. de Beaune et R. Labrusse (dir.), *La préhistoire au présent. Mots, images, savoirs, fictions*, Paris, CNRS Éditions, 2021, p. 16.
- 9 R. LABRUSSE, « "Préhistoire" : un mot pour notre temps? », dans S. A. de Beaune & R. Labrusse (dir.), *La préhistoire au présent, op. cit.*, 2021, p. 30.
- 10 C. BISENIUS-PENIN, « Figurations auctoriales et dispositifs muséaux : l'exposition comme espace de médiation de la littérature », dans E. Mitropoulou & N. Novello Paglianti (dir.), *Exposition et communication, MEI*, no 42-43, Paris, L'Harmattan, 2018, p. 85.
- 11 J. DAVALLON, *L'exposition à l'œuvre, op. cit.*, p. 170.
- 12 *Ibid.*, p. 172.
- 13 *Ibid.*, p. 174.
- 14 « Midomoso to manabô! », YouTube, 1^{er} mai 2021. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=QUb6ozPY4SE>.
- 15 « Manmosu kônâ ».
- 16 « Jikû wo koete », YouTube, 1^{er} mai 2021. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=4lwXL-1Chdl>.
- 17 J. DAVALLON, « Le pouvoir sémiotique de l'espace : vers une nouvelle conception de l'exposition? », *Hermès*, no 61, 2011, note 2.
- 18 M.-S. POLI, *Le texte au musée : une approche sémiotique*, Paris, L'Harmattan, 2002, p. 37.
- 19 *Idem*.
- 20 Il y a eu vraisemblablement des modifications dans les vitrines présentes depuis l'ouverture du musée, mais rien ne nous laisse deviner lesquelles.
- 21 Un journaliste à la retraite a écrit un article sur son blogue. Il y témoigne d'une métaphore qu'aurait formulée l'architecte. Selon celle-ci, une pointe de lance en obsidienne qu'un homme d'Iwajuku, à l'époque paléolithique, avait jetée en direction d'un oiseau volant il y a 30 000 ans est retombée sous la forme du bâtiment du musée, cela après être devenue une énorme météorite à force de se perdre dans l'espace-temps. URL : http://futenochun.cocolog-nifty.com/gungunma/2005/12/post_3158.html.
- 22 J. DAVALLON, *L'exposition à l'œuvre, op. cit.*, p. 172.
- 23 *Ibid.*, p. 184.
- 24 « Akatsuchi no naka no sekki wo hakkenn. »
- 25 « [...] nihon no kyûsekki jidai, sunawachi iwajyuku jidai no kenkyû ga sutâto shita. »
- 26 Par exemple, le dépliant distribué à l'entrée explique : « Cette première période de l'histoire de l'homme sur l'île du Japon, le Musée [d'Iwajuku] l'appelle "Iwajuku jidai (la période Iwajuku)" »

- (Kono nihon rettō ni okeru jinruishi saisho no jidai wo, hakubutsukan dewa « Iwajuku jidai » to yonde imasu).
- 27 Par exemple, dans le troisième document d'accompagnement trouvé dans l'exposition, on trouve trois occurrences du peuple d'Iwajuku (*Iwajuku-jin*).
- 28 *Iwajuku jidai*, catalogue de l'exposition permanente, Musée d'Iwajuku, 2017.
- 29 Cela aurait eu pour effet politique de faire connaître le nom d'Iwajuku de manière équivalente à celui de Yayoi. Cette période renvoie à la localité où ont été découvertes les premières poteries Yayoi.
- 30 Il s'agit de « l'évolution des pierres taillées » (*sekki bunka no utsuri kawari*), « la relation avec l'environnement naturel » (*shizen kankyō to no kakawari*), « la restitution de la vie spirituelle » (*seishin seikatsu no fukugen*), « la restitution de l'habitat et du village » (*ie to mura no fukugen*) et « la restitution du collectif et de la société » (*shūdan to shakai no fukugen*).
- 31 D. JACOBI, *Les musées sont-ils condamnés à séduire?*, Paris, MkF Éditions, 2017, p. 112.
- 32 « Iwajuku jidai no seikatsu no yōsu ».
- 33 D. JACOBI, *Les musées sont-ils condamnés à séduire?*, *op. cit.*, p. 130.
- 34 *Idem*.
- 35 « Iwajuku jidai no shiki ».
- 36 J. DAVALLON, *L'exposition à l'œuvre*, *op. cit.*, p. 182.
- 37 *Ibid.*, p. 184.
- 38 *Ibid.*, p. 182.
- 39 D'après le cartel, depuis l'« australopithèque » (*ausutoraropitekusu*) jusqu'à l'« Homo sapiens sapiens » (*Homo sapiens sapiens*).
- 40 J. DAVALLON, *L'exposition à l'œuvre*, *op. cit.*, p. 170.
- 41 *Ibid.*, p. 185.
- 42 *Idem*.
- 43 Nous n'avons pas trouvé de documents expliquant les raisons de la présence de ce squelette dans le musée. En questionnant le gardien, celui-ci a évoqué le contexte politique de l'époque. Si le musée est aujourd'hui centré sur la fouille d'Iwajuku, c'est-à-dire sur des données géographiques, à l'origine, il visait davantage l'aspect temporel, la période Iwajuku, pendant laquelle il existait des mammouths ailleurs au Japon. Il est possible que le passage d'une visée temporelle de l'exposition à une visée spatiale ait mis en lumière les contradictions de la présence de ce squelette dans cette zone géographique.
- 44 R. LABRUSSE, « "Préhistoire" : un mot pour notre temps? », *loc. cit.*, p. 27.
- 45 R. LABRUSSE, « L'histoire de l'art au risque de la "Préhistoire" », dans S. A. de Beaune & R. Labrusse (dir.), *La préhistoire au présent. Mots, images, savoirs, fictions*, Paris, CNRS Éditions, 2021, p. 179.
- 46 Ce livre est exposé dans le parcours scientifique, il s'agit de « Iwajuku » *no hakken* (Découverte de « Iwajuku »), Tokyo, Kōdansha, 1969.
- 47 « Jōshiki wo yabutte ».
- 48 Son livre, préalablement cité, a été recommandé pour les lycéens par l'association japonaise des bibliothèques scolaires SLA. Aizawa apparaît aussi dans les manuels d'histoire du Japon.
- 49 D'après un article du journal de Jomō datant du 10 décembre 2022. URL : <https://www.jomonews.co.jp/articles/-/214770>.
- 50 Le choix final a été effectué au moyen d'un vote d'environ 4 100 élèves en cycle primaire et secondaire.
- 51 S. AOKI, *Kyarakutā pawā*, Tokyo, NHK shuppan, 2014, p. 5.

- 52 « Midori shi kôhô senden buchô ».
- 53 « Midomosu no heya ».
- 54 URL : <https://www.city.midori.gunma.jp/midomosu.htm>.
- 55 Pour la version japonaise des informations du panneau, nous renvoyons à la figure 18.
- 56 « Shi no itaikan ya chimeido no kôjô wo mokuteki ni ». URL : <https://www.city.midori.gunma.jp/shisei/midomosu/1001879/1003292.html>.
- 57 Le musée propose des ateliers de taille de pierre, de fabrication de *magatama* (pierres ornementales de la protohistoire japonaise) et de cuisine des temps anciens. Ces indications sont inscrites en taille typographique réduite, sur le panneau informatif.
- 58 L'illustration de la mascotte est aussi imprimée sur des feuilles flottantes qui sont installées de manière circonstancielle.

