HAL open science

”Information” (définition)

Daniel Schmitt

▶ **To cite this version:**

Daniel Schmitt. ”Information” (définition). Dictionnaire de muséologie, sous la direction de François Mairesse, 2022, pp.318-321. hal-03175420v2

HAL Id: hal-03175420

https://hal.science/hal-03175420v2

Submitted on 11 Mar 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial 4.0 International License

Pour citer cet article :
Schmitt, Daniel, 2022, « Information » dans *Dictionnaire de muséologie*, sous la direction de François Mairesse. ICOM et Armand Colin, pp. 318 - 322.

INFORMATION (angl. : *Information* ; esp. : *información) n. f.*

Définition : Élément de connaissance pouvant d'être matérialisé et représenté à l'aide de conventions afin d'être conservé, traité ou communiqué. L'information est un phénomène humain qui réduit l'incertitude liée à une question ou qui modifie la perception de l'environnement. Dans le champ muséal, on distingue principalement trois formes de l'information : 1) l'information-objet fait référence à des objets, des données et des documents ; c'est la partie tangible de l'information. 2) l'information-processus désigne des interactions, des échanges, des médiations où un esprit humain rend intelligible l'information tangible ; c'est la partie intangible et individuelle de l'information. Enfin 3) l'information-connaissance comme produit de l'information-processus négocié et stabilisé dans un cadre socio-culturel à même de guider des actions ; c'est la partie collective de l'information qui transforme la connaissance en savoir. Les savoirs sont ensuite diffusés à partir de nouvelles informations-objets. Ainsi, l'information-objet est à la fois l'origine et le résultat tangible de la dynamique de l'information-processus et de l'information-connaissance.

L'information shannonienne et la muséologie

L'information est une notion largement mobilisée en muséologie, qu'il s'agisse de catalogage ou d'inventaire des collections, de recherche, de médiation, de communication ou d'éducation. Elle participe étroitement des modèles communicationnels du musée, elle est implicite dans les différentes définitions du musée proposées par l'ICOM. Pourtant, à l'exception notable de quelques travaux dont ceux de Peter van Mensch (2020), l'information est un concept peu explicité, quasi absent dans les titres des articles ou les mots-clés des revues de muséologie. Fondamentalement, l'information est un phénomène relationnel multidimensionnel. Elle peut être tangible et intangible, objective et subjective, factuelle et émotionnelle, statique et dynamique, individuelle et collective et elle peut aussi se situer à l'interface des espaces de préhension, de perception et d'intellection. Dans la seconde partie du XXe siècle, le concept d'information a été profondément influencé par la théorie de Shannon, ce qui, en partie, a contribué à le rendre difficilement transposable dans le champ de la muséologie.

En effet, lorsque Claude Shannon publie en 1948 *A Mathematical Theory of Communication*, il propose une théorie mathématique probabiliste de la transmission des signaux électriques et électromagnétiques. Son schéma de la communication met en relation un émetteur et un récepteur au moyen d'un canal qui transmet des informations. La métaphore d'une information circulant dans un canal a eu un succès exceptionnel dans de nombreuses disciplines, y compris en muséologie où certaines formulations ou concepts théoriques sont directement empruntés à Shannon. Les messages sont constitués « d'unités d'information discrétisées » et l'on s'efforce d'optimiser la « réception du message » en réduisant le « bruit » ou les « interférences de la transmission » (Cameron, 1968). On peut également juger de l'efficacité de l'exposition en mesurant le rapport des informations émises par l'expéditeur et celles reçues par le destinataire (Stránský, 1995).

Cependant en muséologie, la fécondité de l'information shannonienne portée par le concept central de « signal » n'est pas avérée. Non seulement, le signal n'a aucune dimension sémantique en lui-même, mais de plus il ignore les relations humaines, sociales et culturelles complexes qui structurent les actes de compréhension. De même, le canal fait référence à un processus linéaire de transfert d'informations d'une source experte vers les visiteurs, mais dans l'exposition, le canal d'information est une analogie : les visiteurs vivent avant tout une expérience corporelle, cognitive et émotionnelle avec un média (Davallon, 1992). Le signal et le canal ont construit la figure bien connue du visiteur-récepteur cherchant à décoder les informations contenues dans le musée. Ce faisant, cette figure réduit le visiteur à un être purement cognitif qui compute des informations tout en occultant ses compétences perceptuelles, émotionnelles et socio-culturelles. Si le modèle de Shannon a irrigué le soubassement intellectuel de nombreux modèles communicationnels au point de devenir dominant, force est de constater qu'il n'a pas permis d'étudier le concept d'information sous les diverses formes rencontrées par les acteurs du champ muséal.

De l'objet à l'information-objet

De façon assez inattendue, ce sont les objets et les collections, leur place et leur fonction qui permettent d'approfondir le concept d'information. L'objet muséal, en tant qu'objet de recherche, est déjà renseigné par un ensemble de données que l'on retrouve par exemple dans le catalogue des collections. Au cours des années 1980, les données, habituellement associées à l'objet, deviennent constitutives de celui-ci. Il s'agit d'un changement conceptuel majeur : le statut des données évolue et modifie celui de l'objet en conséquence. L'objet est considéré comme une source illimitée d'informations, comme un document dont la valeur informative résulte d'un processus historique : il devient « objet-document » (Stránský, 1995).

L’objet-document recouvre l’ensemble des choses réelles, ses reproductions ou les données que l'on peut rassembler autour de cet objet, les liens multiples qui l’apparentent à d'autres objets, à des phénomènes ou à son environnement, afin de l’identifier, de l’analyser, de l’interpréter (Rivière, 1989). Selon cette approche, les objets ne sont plus considérés pour eux-mêmes, mais pour leur capacité potentielle à produire des informations. On enrichit l’information scientifique de l’objet – par exemples ses caractéristiques physiques – avec des informations sociales et culturelles qui lui sont associées, construisent son identité et sa muséalité (van Mensch, 2020).

L’objet et les informations appartenaient jusqu’alors à deux univers différents : d’un côté, les objets tangibles et de l’autre, l’information comme intangible. En rassemblant ces deux univers au sein de l’objet-document, on a conféré à l’objet matériel une dimension informationnelle « en tant que chose » et on a réussi à faire apparaître la dimension matérielle de l’information qui nécessite un support et des conventions pour pouvoir être traitée et communiquée. Ainsi, l’objet-document a permis de discerner les dimensions à la fois tangible et intangible des objets-documents et donc de pouvoir identifier et séparer différentes modalités du concept « information ». En effet, l’objet-document se présente d’abord sous la forme d’une information matérielle tangible. Elle est inscrite sur un support réel, un document, y compris lorsqu’il s’agit de données (support d’enregistrement, écran, pixels). Cette information matérielle est objectiviste, elle existe indépendamment de la perception d’un observateur. Elle peut être stockée, organisée, classée, diffusée en vue d’un projet, par exemple de recherche, d’archive, d’inventaire ou de médiation. Mickael Buckland (1991) donne le nom d’information-objet (*information-as-thing*) à la partie matérielle de l’information dont la dimension sémiotique est latente. Pour la rendre intelligible, l’information-objet nécessite un processus de construction de sens, une rencontre avec un esprit humain. De ce point de vue, les collections patrimoniales matérielles comme les collections patrimoniales dites « immatérielles » sont toutes considérées en premier lieu comme des informations-objets, elles ont une forme matérielle tangible.

Exposition et information-processus

Georges Henri Rivière (1989) remarque que l’exposition est essentiellement définie par son caractère tridimensionnel qui met en scène des objets-documents. La muséographie organise et dispose ces objets-documents dans l’espace de l’exposition, puis selon Duncan Cameron (1968), « le visiteur est exposé à l’information ». A vrai dire, le visiteur est d’abord exposé à l’information-objet qu’il peut percevoir et avec laquelle il peut se relier et construire une relation qui fait sens. Or l’objet-document possède une dimension matérielle de

l'information qui ne doit pas être confondue avec la dimension sémiotique de l'information. L'information sémiotique ne se trouve ni dans l'objet ni dans le visiteur, mais elle émerge dans la rencontre, dans le couplage information-objet et visiteur, au cours duquel a lieu un processus de construction de sens. Les visiteurs sont actifs, ils circonscrivent des éléments dans l'environnement, ils ont des attentes, ils éprouvent une tension qu'ils essayent de réduire en s'engageant dans une activité physique et cognitive adéquates : saisir, modifier, comparer, résoudre, mobiliser des connaissances… (Dufresne-Tassé, 1995). Résoudre des intrigues ou réduire l'incertitude liée à une question s'accompagne généralement d'un sentiment de plaisir. Ce sentiment indique et valide que l'information construite était bien en rapport avec les attentes vécues, mais les émotions peuvent aussi être premières dans la rencontre avec les objets et être perçues comme des informations à part entière. Les émotions guident l'action, qui en retour régule les émotions. Les visiteurs ont une activité physique, cognitive et émotionnelle au cours de laquelle une information émerge : on parle alors d'information-processus.

L'information-processus rend compte de l'acte d'informer ou d'être informé de quelque chose, elle est intangible et prend une forme signifiante dans l'esprit humain. Elle est par essence équivoque, elle dépend du vécu de celui ou celle qui est en relation avec l'information-objet mis en scène dans l'exposition. L'information-processus est située, elle est contextuelle, en relation avec des buts, elle actualise l'information-objet et nécessite une phase de perception-interprétation mettant en jeu l'esprit humain. Elle dépend des compétences corporelle, cognitive, émotionnelle et culturelle des visiteurs, elle dépend également de la composition, de la qualité des groupes et de l'interaction sociale au sein de ces groupes. La muséographie et la scénographie ont développé un ensemble de pratiques artistiques et techniques qui visent à stimuler, orienter et entretenir l'activité de l'information-processus des visiteurs en proposant différentes modalités d'interaction : médiations scriptovisuelles (textes, images, pictogrammes), mais aussi kinesthésiques ou audio. La médiation humaine participe aussi directement de l'information-processus. Néanmoins, actuellement, quelle qu'en soit l'acception, l'information peine à rendre compte de l'expérience esthétique des visiteurs.

Information-connaissance

L'information-connaissance est le produit négocié et stabilisé de l'information-processus. Elle désigne d'abord la connaissance individuelle en rapport avec des objets, des faits, un sujet, des événements, des croyances ou des opinions. L'information-connaissance peut créer des nouvelles connaissances, mais le plus fréquemment, elle affecte les connaissances déjà acquises : elle peut les renforcer, les enrichir, les amender ou au contraire

les remettre en cause. Elle implique une part de ce qui est déjà connu, et ces connaissances préalables sont utilisées pour donner un sens aux nouvelles connaissances pour interpréter les expériences et conduire l'action. L'information-connaissance modifie en principe la perception que nous avons des choses, dont la face la plus visible dans les musées concerne les apprentissages (Hooper-Greenhill, 2004). Connaître les besoins spécifiques des visiteurs ou des catégories de visiteurs permet de mieux répondre à leurs besoins en introduisant dans l'espace d'exposition des modalités de construction en rapport avec leurs attentes et ainsi, de renforcer la persistance et la robustesse des informations-connaissances construites lors de l'expérience de visite (Falk et Dierking, 2016).

L'information-connaissance est ensuite évaluée, négociée et stabilisée dans l'environnement social et culturel. Lorsqu'elle est partagée par une communauté, elle s'ancre dans le social et participe des cadres d'interprétation de ce que l'on perçoit, de ce que l'on vit et de ce que l'on pense. A l'échelle d'une société, les informations-connaissances s'agrègent en savoirs, en système de valeur et contribuent en retour à la création de nouvelles formes de pensée. L'information-connaissance est donc à la fois individuelle et collective, partagée et chargée d'émotion et de valeurs. L'information-connaissance tout comme l'information-processus est intangible, on ne peut pas la toucher ou la mesurer. Pour la communiquer, il faut l'exprimer ou la représenter sous une forme physique (trace, inscription, expression), ce qui revient à la matérialiser *in fine* sous la forme d'une nouvelle information-objet. Si l'information semble circuler, c'est que la numérisation de l'information-objet en trace l'a rendue ubiquitaire, disponible simultanément à l'identique en divers lieux, mais l'information ne circule pas, elle est sans cesse construite, reconstruite, négociée à partir d'une information-objet ou de sa trace. Étudier la circulation apparente de l'information coproduite par l'institution muséale et ses visiteurs – information-objet, information-processus et information-connaissance – conduit à suivre le parcours et les transformations des traces matérielles documentées en connaissances, puis en savoirs, eux-mêmes attestés par des traces matérielles qui seront à leur tour interprétées et documentées. Les modalités de l'information rencontrées dans le champ muséal renseignent la dynamique relationnelle multidimensionnelle de l'homme avec la réalité. Cela étaye la proposition de Zbyněk Stránský – la muséologie étudie la relation spécifique de l'homme avec la réalité – mais cette science annoncée reste à construire.

Daniel Schmitt

Bibliographie

Buckland, M. (1991), « Information as thing », *Journal of the American Society for Information Science,* 42(5), 351-360.

Cameron, D. (1968), « The Museum as a communications system and implications for museum education », *Curator,* 11(1), 33-40.

Davallon, J. (1992). « Le musée est-il vraiment un média ? », *Publics et Musées*, 2, 99-123.

Dufresne-Tassé, C. (1995), « Information nécessaire à la conception d'une mise en exposition optimale des phénomènes scientifiques », *Publics et Musées,* 7, 25-46.

Falk J.H., Dierking L.D. (2016), « *The Museum Experience Revisited »*, New York, Routledge.

Hooper-Greenhill, E. (2004), « Measuring learning outcomes in museums, archives and libraries: the Learning Impact Reserach Project (LIRP) », *International Journal of Heritage Studies,* 10(2), 151-174.

Rivière, G. H. (1989), « *La muséologie selon Georges Henri Rivière »,* Paris : Dunod.

Shannon, C.-E.,1948, July, October. « A Mathematical Theory of Communication », *The Bell System Technical Journal*, 379-423.

Stránský, Z.Z., 1995, « *Introduction à l'étude de la muséologie »,* Brno : Université Masaryk.

van Mensch, P., 2020, « *Vers une méthodologie de la muséologie »,* trad. Fr. Chloe Kuhn. Paris : L'Harmattan.

CORRELATS : COLLECTION, COMMUNICATION, CONNAISSANCE, DOCUMENT, MEDIATION, MUSEALITE, OBJET (DE MUSEE)