HAL
open science

OBSERVER LES EXPÉRIENCES DE VISITES CULTURELLES LIBRES. ÉLÉMENTS POUR UNE APPROCHE DES INTERACTIONS SUJETS/OBJETS

François Perea

To cite this version:

François Perea. OBSERVER LES EXPÉRIENCES DE VISITES CULTURELLES LIBRES. ÉLÉMENTS POUR UNE APPROCHE DES INTERACTIONS SUJETS/OBJETS. Interstudia, 2022, 32. hal-03973270

HAL Id: hal-03973270

https://hal.science/hal-03973270

Submitted on 4 Feb 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.

OBSERVER LES EXPÉRIENCES DE VISITES CULTURELLES LIBRES. ÉLÉMENTS POUR UNE APPROCHE DES INTERACTIONS SUJETS/OBJETS

Interstudia Number 32. (2022)/ Observer les expériences scénographiques : créations professionnelles et activités de réception

Perea François
Université Paul-Valéry – Laboratoire LHUMAIN
francois.perea@univ-montp3.fr

Résumé
L'expérience de visite telle qu'elle se déploie en cours d'action dans les lieux culturels constitue, depuis plus d'un siècle, un lieu de questionnement fécond. A côté des pratiques professionnelles qui les produisent et des dispositifs scénographiques eux-mêmes, il s'agit de saisir et documenter les comportements et le vécu des visiteurs, en particulier dans leurs formes à la fois les plus courantes et les plus complexes : en situation de co-visite libre. Les phénomènes observés sont hétérogènes et constituent un écheveau de déterminations, d'impressions, de comportements difficilement circonscriptibles et souvent latents.
Après avoir présenté cette expérience du visiteur en co-visite (1), le présent travail propose une approche articulant l'observation des comportements entre humains et leurs rapports aux objets exposés et d'exposition dans des contextes caractérisés par un dispositif scénographique (2). Ainsi se dessine un modèle articulant (i) situation et contexte de visite, (ii) transactions et relations humaines et (iii) objets et outils culturels. A leurs intersections sont questionnés les productions scénographiques, la coordination des actions et les phénomènes d'affordance et de guidage. Un exemple de dispositif instrumenté d'observation de ces interactions, issu du projet de recherche Scenoscope, est alors présenté, que le travail d'Illanes et Vena, publié dans le présent volume, détaillera.
Mots-clés : scénographie, interaction, co-visite, objets, langage

Abstract
The experience of visits in cultural places has been a source of fruitful questioning for more than a century. Alongside the professional practices and the scenographic devices themselves, it is a question of capturing and documenting the behavior and experience of visitors, in particular in their forms that are both the most common and the most complex: in a situation of co- free tour. The phenomena observed are heterogeneous and constitute a web of determinations, impressions, behaviors that are difficult to circumscribe and which are often latent.
After having presented the experience of the visitor in co-visit (1), the present work proposes an approach articulating the observation of behaviors between humans and their relationship to exhibits and exhibition objects in contexts characterized by a scenographic device (2). Thus, a model emerges that articulates (i) situation and context of visit, (ii) transactions and human relations and (iii) cultural objects and tools. At their intersections are questioned the scenographic productions, the coordination of actions and the phenomena of affordance and guidance. An example of an instrumented device for observing these interactions, from the Scenoscope research project, is then presented, which the work of Illanes and Vena, published in this volume, will detail.
Keywords: scenography, interaction, co-visit, objects, language

L'expérience de visite telle qu'elle se déploie en cours d'action dans les lieux culturels constitue, depuis plus d'un siècle, un lieu de questionnement fécond. A côté des pratiques professionnelles qui les produisent et des dispositifs scénographiques eux-mêmes, il s'agit de saisir et documenter les

comportements et le vécu des visiteurs, en particulier dans leurs formes à la fois les plus courantes et les plus complexes : en situation de co-visite libre. Les phénomènes observés sont hétérogènes et constituent un écheveau de déterminations, d'impressions, de comportements difficilement circonscriptibles et souvent latents.
Après avoir présenté cette expérience du visiteur en co-visite (1), le présent travail propose une approche articulant l'observation des comportements entre humains et leurs rapports aux objets exposés et d'exposition dans des contextes caractérisés par un dispositif scénographique (2). Ainsi se dessine un modèle articulant (i) situation et contexte de visite, (ii) transactions et relations humaines et (iii) objets et outils culturels. A leurs intersections sont questionnés les productions scénographiques, la coordination des actions et les phénomènes d'affordance et de guidage. Un exemple de dispositif instrumenté d'observation de ces interactions, issu du projet de recherche Scenoscope, est alors présenté, que le travail d'Illanes et Vena, publié dans le présent volume, détaillera.

1. L'expérience du visiteur et la co-visite

Dans les lignes qui suivent, nous emploierons le terme *visiteur* dans une acception large et englobante. Ce choix ne s'inscrit pas dans les débats distinctifs (vs *spectateur* vs *public* vs *fréquenteur*) ; il est déterminé par un souci d'inscription dans la littérature abondante attachée aux situations de visite muséale qui n'empêchent pas l'ouverture à d'autres expériences culturelles (et notamment aux arts vivants). Ainsi, l'attention s'applique à toute situation de communication dans laquelle le sujet s'inscrit en cours d'action, en présence d'autrui, dans un dispositif culturel scénographié.

1.1. De l'observation de la visite à l'expérience du visiteur

Comment saisir et décrire l'expérience culturelle dans un musée, un centre de spectacles ou une salle d'exposition ? Pour tenter d'apporter des éléments – forcément partiels – de réponse, les travaux de recherche se sont succédé depuis plus d'un siècle, présentant des démarches méthodologiques variées, depuis l'observation à l'insu des visiteurs jusqu'aux questionnaires et entretiens post-visite. De nombreuses disciplines ont contribué à développer un savoir complexe et des dispositifs techniques ont été mobilisés pour permettre l'observation des comportements : photographie des postures devant les œuvres pour Gilman (1916), chronométrage du temps consacré aux œuvres (Melton, par exemple, 1933), etc. Chacun s'attache à un ou à quelques phénomènes dans cette expérience où d'innombrables facteurs sont activement liés, et l'abondante littérature grise est le reflet de la complexité des sujets / objets observés, depuis les réflexions sur les connaissances des publics, la fréquentation des établissements, l'attractivité de certains thèmes d'exposition, etc.

S'il n'est pas question de résumer ici plus d'un siècle de recherches, il est néanmoins possible de poser des balises utiles à suggérer des tendances dans les conceptions et les épistémès.
McManus (1996) souligne l'ancienneté du questionnement relatif au comportement du visiteur en rappelant comment Henry Hugh Higgins, conservateur honoraire du Liverpool Museum et futur premier président de la British Museum Association, expliquait dès 1884 que l'on pouvait tirer des enseignements précieux en demandant aux visiteurs de commenter les objets exposés. C'est ainsi dès le début du XXème siècle que les premières études sur l'évaluation de la réception des expositions sont menées aux Etats-Unis (Samson et Schiele, 1989). La plupart d'entre elles ne seront véritablement découvertes qu'après les années 50 et ce n'est qu'à partir des années 60 que l'évaluation des comportements des visiteurs et de leurs impressions de visite a fait l'objet d'un intérêt académique et professionnel croissant et structuré. Il s'agit alors de trouver les caractéristiques (culturelles, politiques, générationnelles, socio-professionnelles, psychologiques, etc.) des visiteurs et de comprendre leurs comportements et leurs perceptions, dans une perspective pédagogique :

> On cherche à vérifier que les connaissances sont bien acquises et que le musée a rempli son rôle. La dimension éducative du musée reste encore bien ancrée dans les esprits et les objectifs de recherche (Schmitt et Aubert, 2017, p. 46).

Les années 90 voient se poursuivre ces perspectives et se développer une attention portée sur la complexité de l'activité du visiteur. Pour Eidelman et al. :

> on est passé des études d'évaluation centrée sur l'exposition aux études de réception mettant en avant un visiteur acteur. Celui-ci est désormais conçu en interaction constante avec la situation muséale et sa visite est une expérience sociale, culturelle, affective voire politique (2013, p. 74).

Dès lors, c'est bien l'*expérience* du visiteur, telle que la définit Schaeffer comme « comme interaction cognitive et affective avec le monde, avec autrui et avec nous-mêmes » (2015, p. 40) qui va constituer l'objet de nombreuses études. C'est également sur le principe d'interaction(s) que Eidelman et al. insistent :

> La visite est une activité, une action ou un événement qui peut s'appréhender à travers des interactions entre de multiples composantes : le visiteur, ses accompagnateurs, les autres visiteurs, l'espace de l'exposition, le bâtiment, les personnels d'accueil, les objets, les textes, etc. Il faut ainsi tenir compte des motivations du visiteur, de ses connaissances et attitudes à l'égard de ce qui a été présenté, des styles d'apprentissage, de la présence des compagnons de visite et de la possibilité qui leur est donné d'avoir des activités communes, de la structuration de l'exposition et des conditions d'orientation spatiale et conceptuelle, de la diversité des dispositifs médiatiques présents (2013, p. 75).

Les auteurs expliquent que si cette liste des variables est longue, elle est loin d'être exhaustive. D'autant que de nombreuses difficultés entravent leur recensement ou leur accès. Schmitt et Aubert (2017), retiennent par exemple la complexité de recueillir des données « en direct » (la plupart des études reposant sur des questionnaires pré- et/ou post-visite), l'impossibilité d'accès à certains processus cognitifs, affectifs ou encore la fonction perturbatrice de l'expérience qui influence et transforme l'expérience de visite.

Ces difficultés repérées et les biais de l'activité d'observation elle-même intégrés, les études permettent de pointer certains phénomènes saillants de l'expérience du visiteur, certaines dynamiques de l'interaction comprise dans ses dimensions sociales et culturelles, dans ses relations complexes aux choses et aux autres, et dans son déploiement en un cours d'action pratique et effectif.

1.2. La co-visite

Falk et Dierking (1992) définissent l'expérience muséale au confluent de trois contextes : *personnel* (agenda personnel, connaissances, attentes…), *physique* (cadre physique d'expérience du musée, les expositions ou les animations… ce qui constitue une scénographie générale) et *social*.
Ce dernier point a toute son importance car l'expérience de visite est rarement une expérience en solo ou un *singleton* (Mc Manus, 1987). Elle s'opère le plus souvent en compagnie, sous des formes variées, selon la typologie des musées notamment (Mironer, 2001) et à différents degrés de proximité sociale entre les co-visiteurs qui constituent, pour Falk et Dierking, un *contexte social intime* (compagnons du visiteur) et/ou *élargi* (autres visiteurs, guides, surveillants…).

Dans ce cadre, Falk (2012) estime que près de la moitié du temps de visite est consacrée à autre chose qu'à observer les contenus propres à l'exposition, et notamment à la conversation. De son côté, Debenedetti rappelle que les résultats des travaux consacrés à l'expérience muséale convergent pour faire de l'interaction sociale dans le lieu culturel un facteur essentiel de motivation et de satisfaction du visiteur (2010, p. 4). Et de préciser :

> La visite accompagnée ou « co-visite » est une expérience collaborative durant laquelle les visiteurs négocient constamment l'allocation de leur attention entre leurs compagnons de visite et l'environnement muséal (espace, objets, exposés, outils d'orientation et d'apprentissage, autres visiteurs, etc.) (2010, p. 8)

Cette interaction participe ainsi à déterminer la visite.

Elle influe d'abord sur le cheminement ou parcours qui, pour Eidelman et al., est « un objet construit à partir de la prise en compte d'un certain nombre d'indicateurs : temps de visite, nombre et durée des arrêts, trajectoire » (2013, p. 76). Les auteurs rappellent que les études attachées au parcours conduisent à construire des typologies des visiteurs (chez Veron et Levasseur, 1983, par exemple), à observer l'appropriation par ces derniers des dispositifs (expôts, espaces…) ou encore à observer leurs compétences. La présence d'un compagnon de visite participe à la détermination des cheminements qui sont négociés verbalement ou pas, pour conduire à des ajustements et des partages de l'espace entre rapprochement et distanciation (Galani et Chalmers, 2002). Mondada (2012) montre de son côté les liens entre l'organisation des tours de parole et les séquences de marche lors des visites guidées.

La présence d'un co-visiteur (ou d'un co-spectateur) influence également la manière dont l'attention se porte sur les œuvres. Vom Lehn (2002) montre comment les postures et les gestes indexicaux dirigent l'attention, et Koran et al. (1998) souligne la part de l'imitation dans la concentration sur les œuvres. Debenedetti rappelle également que Hensel (1987) et Galani (2005) ont observé des comportements proxémiques et posturaux tel l'alignement des visiteurs devant les expôts. D'autres études, ancrées dans l'observation des visites guidées, montrent comment les dénominations des lieux constituent des repères d'étapes majeurs dans le parcours (Traverso, 2012).

Les négociations de cheminement et d'attention sont articulées aux négociations des interprétations qui ressortent, pour Leinhardt, Crowly et Knutson (2002) d'une « élaboration conversationnelle ». Pour Debenedetti, le processus opère « en exprimant des avis divergents, en donnant des informations nouvelles, en désignant des aspects « cachés » de l'expôt, etc. » (2010, p. 10). Ces interprétations croisées ré-orientent les interprétations premières soumises à de nombreux facteurs : Kawashima et Gottesdiener (1998) ont par exemple démontré que les expériences perceptives des tableaux exposés étaient notamment liées à leur ordre d'accrochage.

Enfin, la co-visite participe à développer le registre social des émotions en permettant des moments récréatifs, en faisant décroitre le poids d'une activité potentiellement stressante car liée à des pratiques expertes ou encore en orientant les réactions affectives aux scènes ou expôts. Les approches sont nombreuses à marquer l'importance des émotions dans l'expérience de visite, et Eidelman et al. rappellent que cela conduit au développement d'expositions immersives et d'innovations dans les dispositifs de médiation et de scénographie.

D'une manière générale, on peut donc conclure avec Debenedetti que

> l'expérience muséale semble largement vécue à travers le prisme du groupe de visiteurs auquel appartient l'individu. En effet, les membres de ce groupe produisent et partagent des ressources verbales et visuelles qui sont utilisées pour comprendre et construire du sens, pour se divertir et se rassurer, pour coordonner leurs actions et ajuster leurs comportements de visite. Pour les visiteurs, l'expérience muséale est ainsi une expérience collaborative de presque tous les instants, dont une interprétation strictement individuelle semble peu pertinente (2010, p. 13).

Dès lors, l'expérience sociale de la visite peut être questionnée sur les bases d'une approche discursive et interactionnelle.

2. Langage et action : humains et objets

Observer les événements langagiers en cours d'action oblige à s'inscrire dans une perspective non logocentrée qui considère l'ensemble des comportements (inter-)humains en contexte comme des phénomènes à intégrer dans l'analyse linguistique. Des lors, c'est un écheveau complexe de phénomènes sémiotiques, fait d'interactions humaines et objectales, qu'il faut démêler pour comprendre le sens des comportements et des pratiques.

2.1. Le cadre, la proposition et l'action

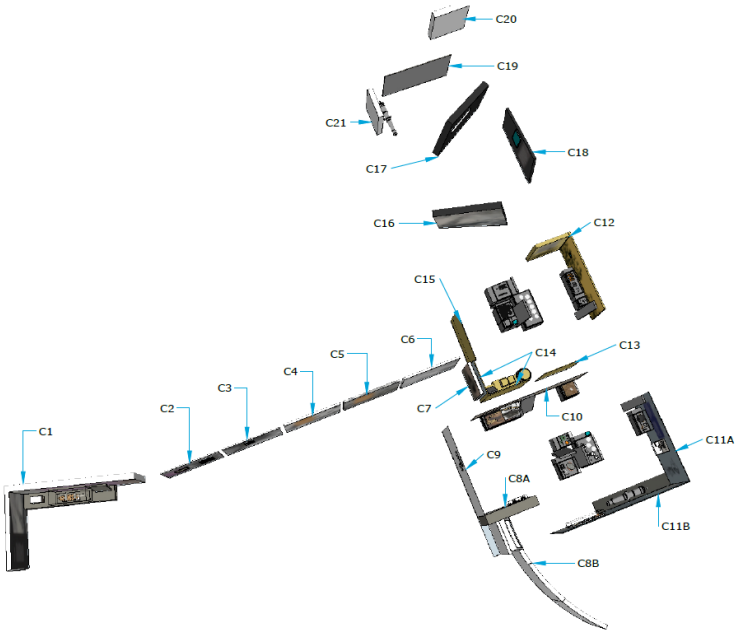
L'expérience culturelle, de visite et/ou de spectacle, s'inscrit dans une unité de temps et d'espace a priori évidente : celle de la mise en présence du sujet et de l'œuvre, dans l'immersion de la scénographie. Pourtant, J. Falk (2012) nous invite à prendre en compte une perspective plus large et à dépasser le moment de la visite et les murs de l'expérience pour envisager les incidences subjectives des avants et des après, car « paradoxalement, ce qui se passe après qu'une personne ait quitté le musée peut être aussi déterminant quant à la nature et la permanence de la mémoire de la visite que ce qui s'est réellement passé au sein du musée » (2012, p. 6).

C'est une évidence que l'expérience ne peut être circonscrite et forclose au temps de la visite. Cependant, l'observation suppose une unité de temps, de lieu et d'action ; une scène justement à observer et analyser. Cette unité – la visite, la spectation (pour reprendre le terme médiéval qui désigne la représentation artistique) – permet cependant d'observer ce qui la déborde mais la compose également : les effets et manifestations dans cette expérience culturelle matérielle, incarnée, dans son cours d'action. Cette unité n'interdit donc pas le dépassement car elle permet de questionner ce qui n'est pas directement accessible autrement : les manifestations des ressources culturelles mobilisées, les éléments de relation entre les participants, etc.

Cette unité d'expérience s'inscrit ainsi dans un cadre doublement ouvragé : il y a l'œuvre exposée (l'expôt dans le musée, par exemple) enchâssée dans une œuvre d'exposition (l'installation muséographique). Il s'agit là, pour Veron et Levasseur (1983), de la *proposition* :

> Exposer n'est pas tout simplement donner accès à un sens qui serait propre, en toute autonomie, à ce que l'on expose : exposer, c'est toujours et inévitablement, proposer ce que l'on montre, un sens particulier (1983, p. 23, les auteurs soulignent).

La proposition scénographique est l'objet d'un travail, documenté, négocié. Ainsi, du dispositif de l'exposition Fortune à bord au Musée de l'Ephèbe (Cap d'Agde) :



Fortune à bord !
Musée de l'Ephèbe, 10/2019 – 9/2021.
Document de travail, agence Saluce.

Dans cette perspective, la *proposition* est mise en relation avec la motivation du visiteur, qui va *composer* avec ce qui est *exposé* à partir d'elle. Ainsi, c'est un acte d'appropriation qui est souligné dans

cette approche considérant la scénographie comme une énonciation et questionnant les structurations sémantiques.

Souligner l'activité et l'interaction avec l'exposition invite à rejoindre la proposition d'une *activité située* (Goffman, 1981 ; Goodwin, 1997). Dès lors, la situation de communication ne peut être distinguée des activités des sujets : l'action est construite/reconstruite en fonction de l'interaction dynamique avec l'environnement matériel et social (Suchman, 1987). Cela concerne les cadres de participation qui peuvent être conçus comme « l'organisation des participants dans des espaces-temps » (Traverso, 2012, p. 58). Cela concerne également les interactions avec les objets.

2.2. Les interactions humaines

Les visites culturelles peuvent prendre plusieurs formes : visite en solo ou accompagnée, libre ou en présence d'un guide, instrumentée (audio-guide par exemple) ou pas, etc.
Dès lors, ce sont des genres interactionnels variés qui se déploient dans les espaces culturels. Parmi ceux-ci, les modalités de la visite guidée ont donné lieu à une littérature scientifique abondante. Les instrumentations de guidage font également l'objet d'une attention particulière, notamment développée dans le cadre des choix technologiques (audio-guides, tablettes portatives, tables d'orientation…) parfois marqués par des injonctions numériques (Sandri, 2020).

Mais la majeure partie des visites sont libres et accompagnées par des proches, des pairs non professionnels. La dimension affective est importante dans cette expérience marquée par les degrés de connaissances et les habitudes de rencontre dans d'autres contextes (l'histoire conversationnelle). Ainsi, le même visiteur n'a pas la même expérience selon qu'il soit en famille (Jonchéry, 2008) ou avec des amis.

Au cœur de ces liens, l'approche des interactions nous invite à prendre en compte les efforts de coopération et de coordination des participants dans des activités partagées. A la suite de Goffman et de Goodwin, Traverso définit l'interaction comme « une succession de moments où se réorganisent continuellement les espaces, les objets, les participants et le échanges » (2012, p. 56).

Extrait de Steier. R., et al., 2015,

Influence réciproque des déplacements, des gestes, de l'attention, des interprétations, des réactions émotionnelles… la dimension interactionnelle permet d'envisager une réalité complexe de l'expérience de co-visite, dépassant le cadre de la relation du sujet spectateur à l'objet exposé.

Les interactions sont plurielles et un même échange peu osciller entre plusieurs formes. Par exemple, au cours d'une visite avec un guide ; les explications expertes sont mêlées aux échanges quotidiens entre les participants, le discours professionnel peut céder la place à un aparté personnel, etc. Il y a donc des imbrications possibles de styles et de formats interactionnels.

Dans ce continuum, la *conversation* constitue une forme de référence avec des caractéristiques propres. Elle est caractérisée par un nombre de participants suffisamment restreint pour permettre les échanges directs, une égalité et une certaine proximité entre eux. Sa finalité est gratuite : on converse pour le plaisir et pour créer ou maintenir des liens sociaux, pour partager ses impressions. En cela, la conversation se distingue des interactions à but externe : informer sur une œuvre par exemple. Le style est en général familier et son déroulement improvisé. Pour autant, la conversation n'est pas sans structure : on sait depuis les travaux de Sacks que les conversations ordinaires sont fortement ordonnées, structurellement organisées.
L'approche de la conversation permet ainsi un autre regard sur la co-visite, en ne portant plus l'accent sur l'expérience culturelle *per se* mais sur le comportement humain en cours d'action intégrant une dimension relationnelle (parler d'une soirée en cours de visite par exemple) et une dimension praxique non exclusivement culturelle dans la visite (à l'instar d'un détour vers les toilettes).

2.3. Les interactions humain-objet

L'approche Textes-Discours-Interactions (désormais TDI), proposée par M.-A. Paveau (2012a), s'inscrit dans une approche symétrique (en référence à B. Latour, 1997) qui considère les rapports entre humain et non-humain dans un continuum et le social dans une dimension intersubjectives et interobjectives assemblées. Elle intègre de fait le concept d'affordance à la suite Gibson (1977) pour lequel l'environnement (milieu et substances) suggère de possibles interactions dans un processus liant perception et action. Dès lors, les objets sont doués de parole :

> Les objets inanimés, qui ont une âme comme chacun sait, ont aussi une bouche : ils parlent, souvent, et beaucoup. Mais on ne les écoute sans doute pas assez (Paveau, 2012a, p. 54).

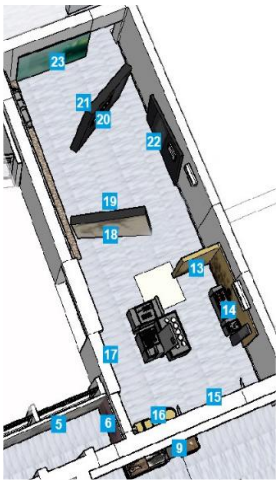
La formule n'est pas poétique : elle évoque la notion de grammatisation portée par Stiegler (1998) à la suite de Auroux (1994) pour questionner la manière dont les facultés du langage se sont déposées dans des objets qui, les matérialisant, offrent aux sujets parlants des manières de concevoir le langage et plus largement les organisations sémiotiques et symboliques de la réalité. Observant, ce « ce que disent les objets », Paveau (2012b) distingue :

- les *outils linguistiques* (destinés à enregistrer les compétences langagières, par exemple les dictionnaires), *discursifs* (élaborés pour soutenir les compétences et étayer le discours, par exemple le plan d'une conférence que suit l'orateur) et les *outils composites linguistiques-discursifs* (qui affordent des compétences à la fois linguistiques et discursives, par exemple un logiciel de dictée vocale qui participe au formatage du discours tout en proposant des explications grammaticales dans une fenêtre contextuelle) ;
- les *objets discursifs graphiques* (qui supportent un discours, tels les emballages alimentaires ou certains tatouages) ou *non graphiques* (sans inscription mais proposant des usages et agir discursifs, tel le distributeur de café au travail).

Le dispositif a pu être complété (Perea, 2016, 2019) dans le cadre des interactions humains / machines, avec les *objets interactionnels*, artefacts spécifiquement dédiés à être partenaires de dialogue avec un humain de façon langagière (tels les assistants vocaux) ou pas.

Les objets discursifs et interactionnels sont présents à différents titres dans la scénographie culturelle. On retrouve ainsi (à côté des outils) :

- les *objets exposés*, qui peuvent être de nature langagière (un manuscrit en vitrine, pour prendre des exemples du Musée de l'Ephèbe) ou pas (une ancre) ;
- des *objets d'exposition*, permettant le cadrage et la référence des exposés, de nature langagière (cartel, texte explicatif) ou pas (flèche de déplacement).



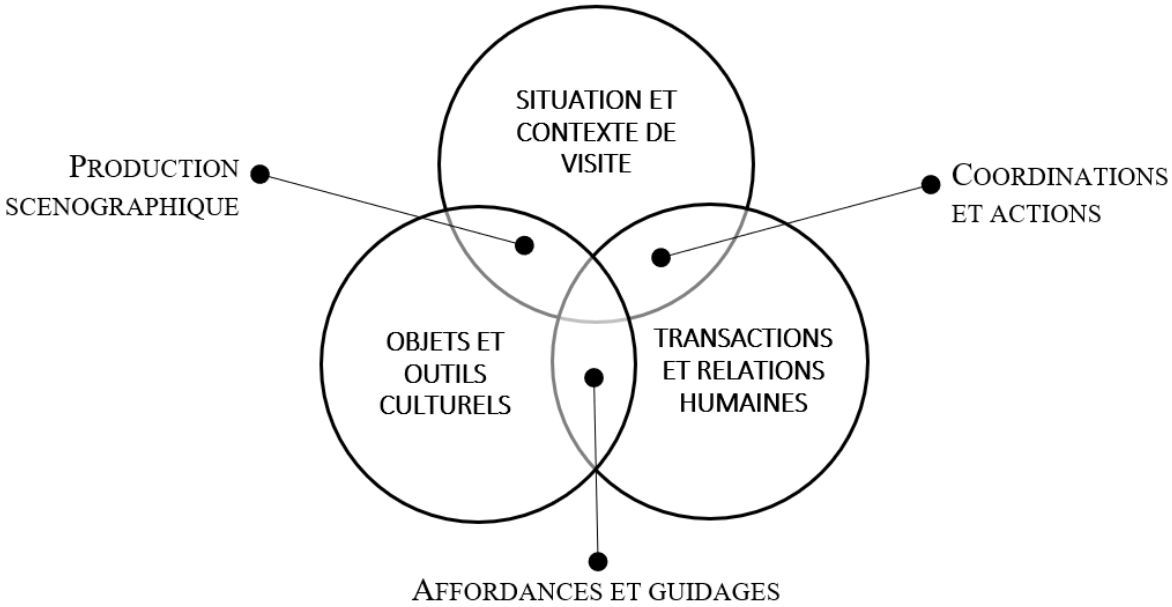
Fortune à bord ! **Musée de l'Ephèbe, 10/2019 – 9/2021.** *Document de travail, agence Saluce.*

Cet élément de scénographie (salle 2, n°19) montre comment l'objet d'exposition – mur partiel décoré – contient les objets exposés (dans la boite éclairée), qu'il participe à déterminer (texte imprimé). L'ensemble vise à diriger l'attention mais également les déplacements et contraignant le parcours de visite.

Il est important de souligner que les différentes catégories ne sont pas étanches et que l'expérience culturelle ne les distingue pas forcément. Par exemple, des panneaux représentant des objets exposés sont souvent utilisés comme décor dans les expositions temporaires. Dans tous les cas, il convient d'interroger les dynamiques d'interaction croisées qui apparaissent dans cette expérience entre interactions humaines et objectales.

Du point de vue qui est exprimé ici, l'expérience de visite/spectation est au cœur d'une triple dynamique d'interaction :

- en situation, dans et avec le cadre de la visite culturelle ;
- avec les autres visiteurs, dans un processus relationnel mis en action ;
- avec les objets et les objets culturels.



Dans cette perspective, l'expérience culturelle est articulée à des séries de phénomènes entremêlant l'action humaine à son environnement, aux autres participants, aux objets exposés et d'exposition, en un dialogue continu et complexe.
Alors se pose des méthodes et démarches pratiques envisagées pour observer cette complexité.

3. Observer l'expérience culturelle à travers les interactions complexes

La multitude et la conjonction des phénomènes oblige ainsi à faire des choix pour pouvoir collecter des phénomènes partiels à chaque étude mais dont la conjugaison permet d'affiner peu à peu la connaissance des comportements humains en contexte culturel.

3.1. Articuler la complexité

Combiner les approches suppose de trouver des points d'articulation. Ainsi :

1) Il convient de se situer dans la distinction ce qui est de l'ordre de la proposition par les professionnels de ce qui ressort de celui des comportements des modes de réception. Pour le dire à la manière de Veron et Levasseur, il faut donc distinguer la *production* de la *reconnaissance* :

> Notre pari conceptuel a été de postuler que le comportement de visite exprime le décalage entre la production et la reconnaissance, qu'il doit être considéré comme la résultante d'une négociation qui ne peut se comprendre que comme l'articulation (complexe) entre les propriétés du discours proposé et les stratégies d'appropriation du sujet (1983, p. 38, les auteurs soulignent).

2) La *distribution temporelle* des actions d'observation (et donc des dynamiques observées) doit également être prise en considération. Veron et Levasseur distinguent trois étapes d'observation dans *ethnographie de l'exposition* : l'analyse sémiologique de l'exposition (matériau : réunion de travail, exposition elle-même), l'observation des comportements de visite (en cours d'action, qui aboutit à une typologie de ces comportements) et les interviews post-visite. Autre exemple, la méthode *Remind* (Schmitt et Aubert, 2017), vise à comprendre la reviviscence des impressions de visite et sa verbalisation, pour atteindre une description symbolique déclarable.

3) L'écart peut exister entre les *comportements observés* et les *comportements déclarés*. Cet écart peut participer de l'orientation théorique et méthodologique de la recherche comme c'est le cas avec le dispositif de *Remind*, qui s'attache à « la dimension éprouvée subjectivement, conscientisée, objectivée dans le domaine du langage » (2017, p. 49) de l'expérience. D'autres s'attacheront justement à ce qui n'est pas conscient dans la visite : les traces que collectent par exemple des facteurs mais dont le visiteur n'a pas mémoire.

Ces points d'articulation soulignent que l'expérience n'est pas un phénomène stable et univoque ; elle est une négociation constante entre production et réception, action et reviviscence, conscience et non conscience (automatisme, inconscient, etc.).
Il est donc vain de vouloir la saisir dans son ensemble, et le chercheur doit assumer et clarifier un positionnement partiel explicité.
Ainsi, de l'approche développée dans le cadre du projet *Scenoscope*, pour une des parties relatives aux études de l'expérience culturelles.

3.2. Un exemple de dispositif d'observation des interactions

Le projet *Scenoscope*, porté par le laboratoire LHUMAIN (université Montpellier III) et collaboration avec des institutions culturelles (Agde, Castelnau-le-Lez, Toulouse) rassemble plusieurs actions de recherche attachées à documenter les pratiques articulées aux scénographies culturelles. Deux directions d'études complémentaires se détachent :

- d'une part, il s'agit d'observer, de décrire et d'analyser les processus de travail des experts (musées, agences, artistes…) lors de la création de dispositifs scénographiés, anticipant hypothétiquement une réception sur la base de praxis et de projections professionnelles, notamment sur un « visiteur modèle » pour Davallon (2010).
- d'autre part, l'analyse porte sur les expériences culturelles effectives des visiteurs dans les espaces ainsi scénographiés, à l'aide d'un dispositif ad hoc dont il sera question en 3.2., dont la connaissance plus ou moins empirique et fine alimente les savoirs experts.

Productions professionnelles → **SCENOGRAPHIES** → **Réceptions en situation de co-visite**
↖ ← ↙

L'exemple qui nous concerne ici concerne la seconde direction d'étude et s'inscrit dans une action de recherche destinée à observer le double dialogue du visiteur : avec l'œuvre (expôts, spectacle...) mise en scène et avec d'autres visiteurs.

Le dispositif de la recherche
La tâche est complexe et s'inscrit en deux temps.

D'abord, dans l'observation en cours d'action de l'expérience de visite. Celle-ci est limitée au temps de la visite (« sur place »). Les informations sont recueillies à l'aide d'un dispositifs spécifique élaboré pour le programme par Aline Lefèvre et Hugo Marquette, étudiants en master à Polytech-Montpellier, sous la direction d'Arnaud Vena.

Ce dispositif portatif (porté autour du cou à la manière de certains audioguides) collecte des données liées aux comportements de deux co-visiteurs[1] :
- données de déplacements et de mouvement : géolocalisation basée sur la technologie RFID, horodatage, boussole, inclinaison, accélération, permettant de modéliser les déplacements dans l'espace et en rapport aux expôts ;
- données de conversation entre les co-visiteurs collectée selon leur accord soit de manière partielle : « bruit conversationnel » permettant de connaître les moments et activités qui donnent lieu à des prises de parole sans intelligibilité des propos ou enregistrement complet des conversations.

***Scenoscope* - Prototype n°1 (octobre 2020)**
Prototype du dispositif de captation réalisé par Arnaud Véna, avec ses étudiants Aline Lefèvre et Hugo Marquette (Polytech Montpellier) pour le programme de recherche Scenoscope (unité de recherche LHUMAIN, université Paul-Valéry).

[1] Dans ce projet, les visiteurs / spectateurs sont véritables acteurs de la recherche. Volontaires, ils sont informés au préalable de la démarche d'observation et, en retour, sont informés des suites de la recherche. Toutes les données sont récoltées sous le régime du consentement éclairé et anonymisées. La démarche est déclarée auprès des autorité compétence et donne lieu à un Plan de gestion des données (Data Management Plan).

Ce premier dispositif d'observation en situation dite « écologique » (Gibson) s'inscrit donc dans le cadre d'une analyse de comportements interactionnels symétrique (en référence à B. Latour, 1997) considérant les rapports entre humains et non-humains (ici : les œuvres, les lieux, etc.) dans un continuum, et le social dans une dimension intersubjectives et interobjectives assemblées. Il s'inscrit dans une conception schématisée plus haut qui place l'expérience culturelle *in situ* dans la relation i) à la situation et au contexte de visite, ii) aux objets et outils culturels et iii) aux transactions et relations entre les participants de la visite.
Certes, les données observées sont forcément incomplètes (par exemple, les données des autres groupes autour du couple de co-visiteurs ne sont pas collectées) mais elles sont suffisantes pour questionner les liens essentiels entre deux dynamiques interactionnnelles dans lesquelles est inscrit le sujet : les interactions interhumaines et les interactions homme-objet/outils.

Les comportements sont ici observés en cours d'action et il est intéressant de de compléter ce dispositif par un travail de collecte par questionnaire des impressions de visite. Un second temps de l'observation repose donc sur la passation de questionnaires post-visite qui permet de questionner l'expérience vécue par le visiteur et de passer, pour reprendre à Schmitt et Aubert, « de la trace à l'indice » (2016, p. 51).
Ce travail permet d'observer les congruences et les écarts entre les comportements effectifs et les comportements vécus. Ainsi dans le rapport à la temporalité : un visiteur pouvant passer beaucoup de temps devant un dispositif numérique interactif en ayant le souvenir que l'expérience a été brève. Cela est également intéressant dans le rapport aux sources de savoir qui sont distribuées et diffuses : connaissances personnelles, informations apportées par le compagnon de visite, éléments de la scénographie (cartels par exemple), etc. Nombreuses sont les impressions de visites qui ne correspondent pas à la visite telle qu'elle a été objectivement réalisée, et c'est au nouage complexe des « deux visites » que s'opère l'expérience culturelle.

4. En guise de conclusion

Observer et analyser les expériences de visite ou de spectation suppose de se concentrer sur un des tenants de la chaîne scénographique où se trouvent des comportements effectifs de sujets. Autrement dit, il s'agit de dépasser la projection d'un *visiteur modèle*, calqué par Davallon sur le *lecteur modèle* de Eco, dans l'horizon d'une écriture (ici scénographique) visant à remplir des conditions de succès et d'efficacité. Ici, ce sont plutôt les braconnages chers à de Certeau qui sont recherchés : les appropriations de la proposition, la liberté dans la contrainte d'une écriture.
Dans ce cadre, nous choisissons d'aller chercher les formes les plus ordinaires de visite, c'est-à-dire les formes librement accompagnées par des pairs, saisie en cours d'action, dans un dispositif suggestif proposant des clés d'interprétation, de compréhension… en un mot d'*expérience*.

L'espace-temps de la visite est utile à l'observation mais il ne constitue qu'une matérialisation de dynamiques variées composant cette expérience. Ces dynamiques débordent le temps et de l'espace de la visite, diversement préparée en amont et ailleurs, objet de discussion ultérieures, prétexte à de nouvelles expériences, etc. Les facteurs et variations sont dès lors innombrables et les bornages nécessaires à la structuration de la démarche analytique limitent la richesse des phénomènes pertinents. Cependant, elle permet dans le même temps de faire émerger un modèle qui articule des dynamiques et dès lors, des lignes structurées et structurantes de l'expérience culturelle. Dans notre perspective une approche des interactions fait office de cartographie dynamique intégrant :

- les éléments liés à la *situation et contexte de la visite* ;
- les *interactions interhumaines* en cours d'expérience ;
- les *interactions avec les objets et outils* (exposés, de médiation, de scénographie).

Ces séries de phénomènes sont elles-mêmes marquées par des relations productives : la *scénographie* est alors perçue dans le lien entre objets et contexte, les *coordinations* humaines s'établissent entre les

visiteurs dans l'espace et les objets *affordent* des comportements et des interprétations aux spectateurs / visiteurs.

Ainsi est composée une grille de lecture pour saisir les dynamiques comportementales à l'œuvre dans l'expérience culturelle.

Mais cette grille n'est que le moyen d'observation : encore faut-il collecter des phénomènes de ces expériences réelles. C'est ainsi que se constituent les corpus de recherche articulant des données renvoyant à des données d'interaction en cours d'expérience (interactions corporelles et verbales aux objets et aux sujets) à d'autres issues du récit a posteriori collectées auprès des usagers, permettant de saisir l'expérience culturelle dans une double dimension : comme expérience complexe en cours d'action et comme reconfiguration narrative.

Bibliographie

— AUROUX, Sylvain, 1994, *La révolution technologique de la grammatisation*, Liège, Mardaga.
— DAVALLON, Jean, 2010, « L'écriture de l'exposition : expographie, muséographie, scénographie », dans *Culture & Musées*, n° 16 p. 229-238.
— DEBENEDETTI, Stéphane, 2010, « L'expérience sociale du musée, entre visite anonyme et visite collaborative », *Recherches en marketing des activités culturelles*, Vuibert, p. 179-196.
— DUFIET, Jean-Paul (éd.), 2012, « Les visites guidées. Discours, interaction, multimodalité », numéro de la revue *Labirinti*, n°138, Quadreni, Università degli Studi di Trento.
— EIDELMAN, Jacqueline, GOTTESDIENER, Hana, LE MAREC Joëlle, 2013, « Visiter les musées : expérience, appropriation, participation », *Culture & Musées. Muséologie et recherches sur la culture*, Hors-série : La muséologie : 20 ans de recherches, p. 73-113.
— FALK, John et DIERKING, Lynn, 1992, *The Museum experience*
— GALANI, Alexander et CHALMERS, Mattew, 2002, « Can You See Me ? Exploring Co-Visiting Between Physical and Virtual Visitors », Actes de la conférence « Museum and the Web 2002 », *Archives & Museum Informatics*, p. 31-40.
— FALK, John, 2012, « Expérience de visite, identités et self-aspects », *La Lettre de l'OCIM, Musées, Patrimoines et Culture scientifiques et techniques*, n°141, p. 5-14.
— GALANI, Alexander, 2005 ; *Far away is close at hand : An ethnographic investigation of social conduct in mixed reality museum visits*, Thèse de doctorat, Département des sciences informatiques, université de Glasgow.
— GHLISS, Yosra, PEREA, François et RUCHON, Catherine, 2019, « Introduction : Les affordances langagières, levier d'une réflexion postdualiste du discours numérique ? », *Corela* [En ligne], HS-28.
— GIBSON, James Jérôme, 1977, *The Theory of Affordances. In Perceiving, Acting, and Knowing*, Eds. Robert Shaw and John Bransford, (ISBN 978-0-470-99014-8)
— GILMAN, Benjamin, 1916, « Museum fatigue », *The Scientific Monthly*, vol. 12, n°1, p. 62-74.
— GOFFMAN, Erving, 1981, *Forms of Talk*, University of Pennsylvania Presse, Philadelphie.
— GOODWIN, Charles, 1997, « The blackness of black », dans RESNICK et al. (ed.), *Discourse, Tools and Reasoning, Essaus on Situated Cognition*, Springer, Berlin, p. 111-140.
— HENSEL, K.A., 1987, *Families in a museum : Interactions and conversations at displays*, Thèse de doctorat, Université de Columbia.
— HOOD, Marylyn, 1994, « L'interaction sociale au misée, facteur d'attraction des visiteurs occasionnels », *Publics et Musées*, n°5, p. 45-57.
— JONCHERY, Anne, 2008, « Se rendre au musée en famille », *La Lettre de l'OCIM*, n°115, p. 4-14.
— KAWASHIMA, Atsuko et GOTTENSDIENER, Hana, 1998, « Accrochage et perception des œuvres », *Publics et musées*, n°13, p. 149-173.
— KORAN, John, KORAN, Mary Lou, FOSTER, John et DIERKING, Lynn, 1998, « Using modeling to direct attention », *Curator*, 31, 1, p. 36-42.
— LEINHARDT, Gaea, CROWLEY, Kevin, & KNUTSON, Karen (Eds.), 2002, *Learning conversations in museums*. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
— MC MANUS, Paulette, 1987, « It's the compagny you keep… The social determination of learning-related behaviour in a science museum », *The International Journal of Museum Management and Curatorship*, n°6, p. 263-270.

— MELTON, Arthur, 1933, « Some behaviour characteristic of museum visitor », *The psychological bulletin*, vol. 30, p. 720-721.
— MIRONER, Lucien, 2001, *Cent musées à la rencontre du public*, Cabestany, France Edition.
— MONDADA, Lorenza, 2012, « Description en mouvement : l'organisation systématique du déplacement d'un objet à l'autre dans une visite guidée », *Labirinti*, n°138, Quadreni, Università degli Studi di Trento.
— PAVEAU, Marie-Anne, 2012a, « Réalité et discursivité. D'autres dimensions pour la théorie du discours », *Semen*, n°24, 95-116.
— PAVEAU, Marie-Anne, 2012b, « Ce que disent les objets. Sens, affordance, cognition », *Synergie*, *Pays Riverains de la Baltique*, n°9, 53-65.
— PEREA, François, 2019, « Nature et domotique du langage : Une approche des interactions naturelles homme-machine en environnement pervasif », *Corela* [En ligne], HS-28.
— PEREA, François, 2016, « Nature et technologie langagière dans les dialogues oraux homme-machine », Communication [En ligne], vol. 34/1.
— RUBY, Christian, 2014, « Spectateur citoyen », « citoyen spectateur », ou… ? », Texte destiné au Rapport d'activités, Session IX, 2013-2015, de l'Iheap, en ligne : https://www.christianruby.net/spectateur-citoyen-citoyen-spectateur-ou/ [consulté le 3 octobre 2020].
— SAMSON, Denis et SCHIELE, Bernard, 1989, *L'évaluation muséale du public et expositions : Bibliographie raisonnée*, éd. Expo Média.
— SANDRI, Eva, 2020, *Les imaginaires numériques au misée ? Débats sur les injonctions à l'innovation*, éd. MKF.
— SCHAEFFER, Jean-Marie, 2015, *L'expérience esthétique*, éd. Gallimard.
— SCHMITT, Daniel, AUBERT, Olivier, 2017, « REMIND : une méthode pour comprendre la micro-dynamique de l'expérience des visiteurs de musées », *Revue des Interactions Humaines Médiatisées (RIHM) = Journal of Human Mediated Interactions*, Europia, 17 (2), p.43-70.
— STEIER, Rolf, et al., 2015, « Embodied interpretation: Gesture, social interaction, and meaning making in a national art museum », *Learning, Culture and Social Interaction* (2015), en ligne : http://dx.doi.org/10.1016/j.lcsi.2015.05.002.
— STIEGLER, Bernard, 1998, « Leroi-Gourhan : l'inorganique organisé », *Cahier de médiologie*, n°6, p. 187-194.
— SUCHMAN, Lucy, 1987, *Plans and situated action. The problem of human machine communication*, Cambridge University Press.
— TRAVERSO, Véronique, 2012, « Délimitation et partage des espaces : usages des annonces dénominatives désignatives de la visite guidée », *Labirinti*, n°138, Quadreni, Università degli Studi di Trento.
— VERON, Eliéo et LEVASSEUR, Monique, 1983, *Ethnographie de l'exposition. L'espace, le corps et le sens*, Bibliothèque publique d'information, Centre Georges Pompidou.
— VON LEHN, Dirk, 2002, *Exhibiting interaction : conduct and participation in museums and galeries*, Thèse de Doctorat, King's college, University of London.