



QUAND LA RENCONTRE *Prend* TOUS SES SENS

Anaïs Crepy - Mathilde Rattina - Anaïs Romain

EC «Questions vives de la recherche» dirigé par A. Bationo-Tillon

Sommaire

Introduction : Une pluridisciplinarité au service de la rencontre du visiteur avec l'oeuvre d'art

1

Axes de réflexion et problématiques

2

Mettre en lumière l'expérience sensorielle du visiteur : Méthodologie de dévoilement de l'expérience sensorielle du visiteur (MDESV)

4

Vers une émergence des dimensions visibles et invisibles de la rencontre : Mise à plat des données

10

Vers une émergence des dimensions visibles et invisibles de la rencontre : Analyse des données

16

La rencontre avec l'oeuvre

20

Discussion

25

Retour réflexif : la MDESV, un dispositif développemental

27

Bibliographie

29



INTRODUCTION :

UNE PLURIDISCIPLINARITÉ AU SERVICE DE LA RENCONTRE DU VISITEUR AVEC L'ŒUVRE D'ART



Le collectif "Tailleurs d'images" rassemble des acteurs de toutes horizons : artistes, chercheurs, personnel muséal. Ensemble, ils explorent et documentent de manières différentes mais complémentaires la rencontre du public avec les œuvres d'art. Le collectif contient notamment des ergonomes (Pierre Rabardel, Anne Bationo-Tillon...) qui par leur discipline, s'attèlent à questionner les dimensions plurielles et sensibles de la rencontre à travers le prisme de l'activité.

Par leur initiative, deux projets ont pu se concrétiser lors du dernier trimestre de 2019 :

- d'une part un séminaire interdisciplinaire mené à l'Université Paris 8 qui avait pour objectif de connecter des étudiants en ergonomie, médiation culturelle, et photographie, afin qu'ils croisent leurs regards sur les différentes dimensions de la rencontre entre un visiteur et une œuvre d'art;
- d'autre part, une expo-action au 6B mise en œuvre par les artistes du collectif Tailleurs d'images et qui à l'inverse des règles muséales classiques invitait les visiteurs à "activer" les œuvres, c'est-à-dire à entrer en contact avec elles, à les manipuler etc.

La présente étude a pour focal l'expérience sensorielle des visiteurs. Elle est l'aboutissement des questionnements que nous sommes posées durant le séminaire interdisciplinaire notamment sur l'engagement du corps et des sens du visiteur pendant la rencontre. Questionnements auxquels nous avons tenté de répondre au moyen d'une recherche-action menée tout au long de l'exposition au 6B.



L'exposition se constitue en un média particulier (Davallon, 1992, cité par Lagasse, 2018) puisqu'il prend la forme d'un environnement physique dans lequel le corps du visiteur est impliqué. (Davallon, 2011, cité par Lagasse, 2018)



Le 6B est une zone de création et de diffusion située à Saint-Denis qui regroupe de nombreux résidents d'axes artistiques différents (paysagistes, auteurs, théâtre, plasticiens...) ainsi que des espaces d'exposition.

AXES DE RÉFLEXION ET PROBLÉMATIQUES

La démarche que nous avons entrepris s'éloigne de l'évaluation sommative qui cherche le plus souvent à caractériser les comportements des visiteurs au sein du musée en recueillant des observables uniquement objectivables tels que le temps passé sur chaque œuvre. (Bationo-Tillon, 2013)

Lors de la rencontre, le visiteur engage son corps et ses sens pour analyser, vivre, ressentir l'œuvre qui est en sa présence. Cet engagement sensoriel et moteur définit la perception et la rencontre du visiteur de l'espace d'exposition-action et des œuvres. La littérature et notre propre expérience de l'expo-action nous amènent à questionner cette rencontre sensorielle en trois temps.

Dans un premier temps, il s'agit de se demander quelle est l'expérience sensorielle du visiteur lors de sa rencontre avec l'œuvre.

Quels sens sont mobilisés lors de la rencontre, et comment ?

Il est possible d'en rendre compte en construisant une cartographie sensorielle de la rencontre, tant dans son développement temporel que son intensité.

Dans un second temps, il serait pertinent de voir s'il est possible de **dégager des critères intrinsèques à l'œuvre et à son environnement qui facilitent ou freinent la rencontre**.

En effet, selon Goodman qui propose de déplacer la question «qu'est-ce que l'art ?» en «quand y a-t-il art ?», "la compréhension d'une œuvre implique des processus actifs et constructifs de discrimination, d'inter-relation et d'organisation. Une œuvre n'est jamais assurée de fonctionner, cela dépendra des capacités et de l'attention du spectateur, de l'environnement, des circonstances de la contemplation." Finalement, "l'art existe que s'il y a rencontre avec un visiteur acteur en mesure de comprendre et de voir." (Goodman, 1996, cité par Bationo-Tillon, 2013) .

Enfin, dans un tiers temps, la cartographie sensorielle des rencontres et les critères dégagés pourraient être mis au service de la médiation culturelle.

Comment la discipline peut-elle s'appuyer sur l'engagement sensoriel du visiteur pour développer ou accroître sa rencontre avec les œuvres ?

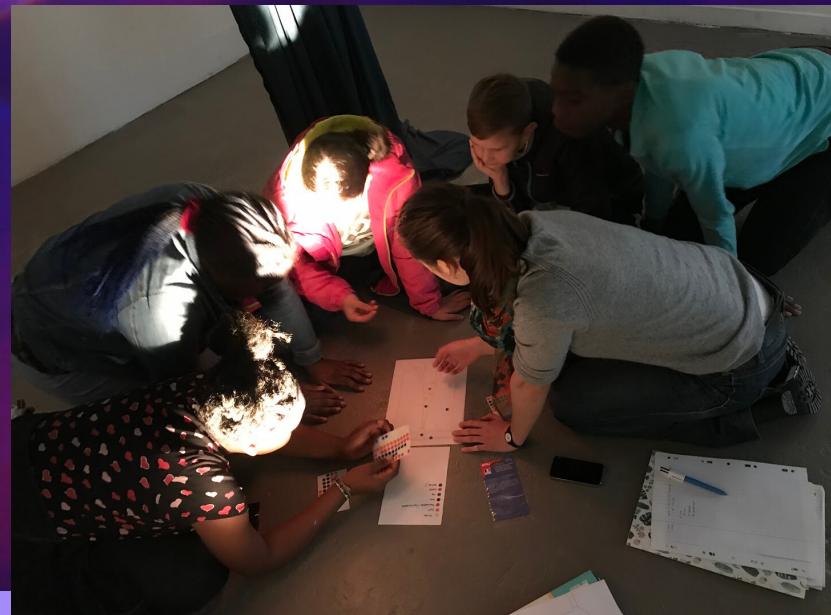
Pour répondre à la première question, il s'agit de comprendre finement quelles modalités sensorielles sont spontanément utilisées par les spectateurs. Pour cela, l'analyse de l'activité permet de recueillir des informations objectives (grâce à l'observation) et subjectives (grâce à la verbalisation). Ainsi, l'objectif est de concevoir une démarche d'accompagnement, qui incite le visiteur à exprimer, de manière ouverte, ce qu'il fait, voit (dimension descriptive), son ressenti sur l'œuvre, ce qui l'interpelle, ce à quoi ça le renvoie (émotions, souvenirs)... Cette phase d'expression peut être suivie d'une phase de médiation pour sublimer l'expérience du visiteur, apporter de nouvelles informations sur l'œuvre et un nouveau regard. Il peut ensuite réagir à la lumière de ces informations.

En parallèle, une analyse plus objective de la rencontre (axée sur les discours, les postures, la temporalité, le public, les déplacements...), couplée aux informations subjectives, permet de mettre en évidence des facteurs qui pourraient faciliter ou empêcher le bon déroulement de la rencontre.

Enfin, nous cherchons à étendre les limites de la rencontre sensorielle, en engageant le visiteur vers une expérience différente et décalée de l'œuvre. Nous mêlons ergonomie et médiation culturelle en revisitant un outil de l'ergonome : la Méthode de Défaillance et Substitution des Ressources (MDSR) (Bourmaud, 2006). A l'origine, cet outil de simulation permet à une personne de projeter la manière dont elle mènerait son activité s'il lui manquait une ressource qu'elle mobilise habituellement. Ici, nous proposons aux visiteurs, après la première phase de rencontre, de se priver d'un sens qu'ils ont spontanément utilisé dans leur expérience. Par ce biais, nous espérons les encourager à expérimenter l'œuvre autrement.

METTRE EN LUMIÈRE L'EXPÉRIENCE SENSORIELLE DU VISITEUR :

MÉTHODOLOGIE DE DÉVOILEMENT DE L'EXPÉRIENCE SENSORIELLE DU VISITEUR (MDSEV)

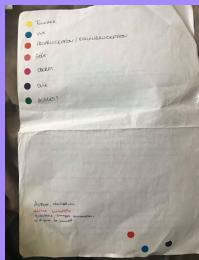


La recherche-action se caractérise par l'évolution d'une méthode de recueil de données au fur et à mesure de sa construction et de l'exploration du terrain. Dans la situation présente et en fonction de nos objectifs, elle se veut volontairement souple afin de recueillir l'expérience subjective du visiteur de manière non chronophage.

L'évolution la plus centrale de notre dispositif de recueil a été le passage d'une méthode fortement codifiée au début, calquée sur nos méthodes de recueil habituelles (grilles d'entretien, observables...), à une démarche de plus en plus souple, davantage adaptée au terrain, à la population, et à notre thème de recherche. Une deuxième évolution a été de se concentrer uniquement sur deux œuvres : *Etreintes* (Rabardel et Lopez, 2019) et *Kulturuge* (Bouchenak).

Le matériel

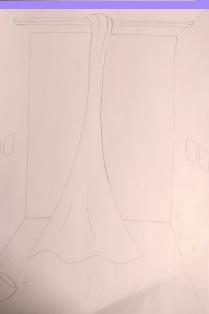
Mobilisé par les visiteurs



Une légende indiquant l'association d'une couleur de gommette avec un sens.
Par exemple une gommette bleue pour le sens de la vue



Plusieurs gommettes



Un dessin représentant *Étreintes* et un autre représentant *Kulturuge*

Mobilisé par nous, ergonomes

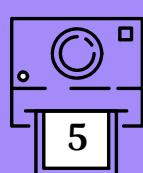
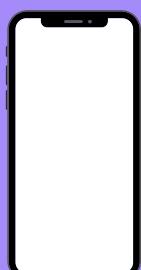


Des stylos de différentes couleurs

- un noir pour relever les actions des visiteurs
- un violet pour noter les sensations des visiteurs
- un rouge pour noter les images sensorielles des visiteurs



Un téléphone portable pour prendre des photos, vidéos et enregistrements audio



La démarche

La démarche de médiation/ animation adoptée vise à mettre en évidence l'activité sensitive des visiteurs telle que définit dans le modèle MARO (Bationo-Tillon, 2013).

Le modèle MARO (Modèle de l'Activité muséale de Rencontre avec l'Oeuvre d'art) fait ressortir que l'activité muséale se compose de deux familles d'activité : l'activité sensitive et l'activité analytique.

L'activité sensitive à laquelle nous nous intéressons, renvoie à trois classes de situation :

- l'immersion " qui correspond à l'émergence du ressenti du visiteur ici et maintenant"
- l'imprégnation "qui rend compte des résonances entre le ressenti éprouvé au contact de l'œuvre et ce même ressenti éprouvé dans d'autres situations de la vie quotidienne"
- l'imagination "qui correspond au prolongement possible par le visiteur." et qui pour Bachelard (1943), équivaut aussi bien à l'observation globale de ce qui est visible, qu'à l'écoute de son ressenti et au dépassement du visible en imaginant et en déformant les images premières.

L'activité analytique quant à elle "consiste pour le visiteur à parcourir l'œuvre, la morceler, l'objectiver et la rendre catégorisable et reliable à divers domaines d'activité."

Notre méthodologie se rapproche de la méthode REMIND (Schmitt & Aubert, 2017) en ce qu'elle cherche à laisser le visiteur découvrir l'œuvre et se construire sa propre expérience avant de l'amener à verbaliser la rencontre telle qu'il l'a vécue.

La méthode REMIND (Schmitt & Aubert, 2017) vise à comprendre la micro-dynamique de l'expérience vécue des visiteurs de musées. Elle mobilise et articule différents cadre théoriques dont l'enaction de Varela (1989), et le cours d'action de Theureau (1992). Elle se structure en deux étapes :

- Dans un premier temps, le visiteur explore l'œuvre sans perturbations étrangères afin de ne pas modifier la nature de son expérience (le chercheur reste en retrait). Il est équipé d'une caméra subjective qui permet d'enregistrer les traces de sa rencontre.
- Dans un second temps, le chercheur effectue un entretien en "reviviscence stimulée" avec le visiteur (confrontation à son expérience vécu au moyen de la vidéo). Cet entretien replace celui-ci dans son expérience passée et lui permet de verbaliser le sens de ses actions.

"Elle ne vise pas à décrire l'action, mais à comprendre la logique de l'articulation de cette action à travers la dynamique cognitive et émotionnelle du couplage du visiteur avec le monde tel qu'il le perçoit et tel qu'il fait sens pour lui" (Schmitt & Aubert, 2017)

La démarche que nous avons adopté comporte 9 étapes que nous décrivons ci-dessous.

1) Présentation de notre action

Il s'agit d'expliquer notre projet, demander l'accord aux visiteurs, répondre à leurs éventuelles questions et donner les consignes.

3) Discussion entre le visiteur et l'accompagnant

On cherche à recueillir sa subjectivité, comprendre ce qui a fait sens pour lui dans l'utilisation de ses modalités en interrogeant les dimensions sensorielles (perception, sens, description...) et les dimensions du ressenti (images sensorielles, souvenirs, évocations...)

Il existe une dimension pré réfléchie de la réception d'une œuvre, avant sa mise en mots, sous forme d'images mentales, de sensation, de mouvements intérieurs, de sons, de paroles, de mots; etc.

(André Scherb, 2018)



2) Libre découverte de l'œuvre par le visiteur

Il prend le temps nécessaire et utilise les modalités sensorielles qui lui viennent naturellement. L'accompagnant reste légèrement en retrait et n'intervient pas.



Face à une œuvre, le visiteur va construire du sens. Ce sens va émerger "d'un processus dialogique et interactif entre les intentions des conservateurs et l'expérience interprétative" du visiteur. (Hooper-Greenhill & al., 2001, cités par Bationo-Tillon, 2013)



4) Matérialisation de la rencontre

Sur un support dessiné représentant l'œuvre, les visiteurs collent des gommettes de couleur qui témoignent des différents sens mobilisés lors de la rencontre. Ils collent plus de gommettes en fonction de l'intensité du sens utilisé. Les gommettes sont numérotées chronologiquement.



5) Apport d'informations sur l'oeuvre au visiteur

L'accompagnant apporte des éléments de médiation et des informations sur l'œuvre.



6) Réaction du visiteur suite aux explications

Le spectateur est invité s'il le veut à réagir à la lumière des informations transmises à l'étape précédente.

7) Ré-exploration de l'œuvre à travers un atelier-jeu

Il s'agit d'inciter le visiteur à explorer l'œuvre en étant privé des modalités sensorielles principales et d'identifier quelles pourraient être les autres modalités sensorielles mobilisables.

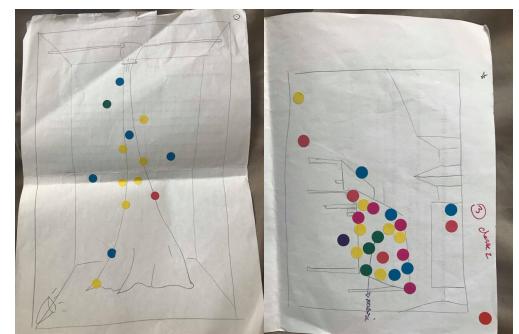
L'objectif est d'ouvrir la réflexion du visiteur.

Par exemple, si la vue est principalement utilisée lors de la rencontre, on propose au visiteur de fermer les yeux, et de continuer à explorer l'œuvre.



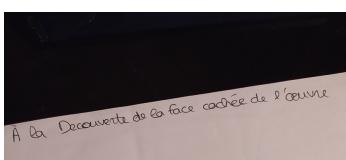
8) Matérialisation de la ré-exploration de l'œuvre

Sur un support similaire à celui de l'étape 4, les visiteurs collent des gommettes de couleur qui témoignent des différents sens mobilisés lors de l'atelier.



9) Mise en mots du visiteur sur son expérience vécue

Pour chacun des supports matérialisant la "cartographie sensorielle" de la rencontre avec l'œuvre, le visiteur est invité à mettre en mots sous forme de titre l'expérience qu'il a vécue.



VERS UNE ÉMERGENCE DES DIMENSIONS VISIBLES ET INVISIBLES DE LA RENCONTRE AVEC L'ŒUVRE :

MISE À PLAT DES DONNÉES



Comme dit précédemment, l'élaboration et la mise en place de notre méthode s'est faite au fur et à mesure pendant les deux semaines où nous étions à l'exposition du 6B.

Durant les trois premiers jours nous avions une position d'observatrice afin de nous familiariser avec les œuvres (identifier les sens que nous mobilisons, ce à quoi ces œuvres nous faisaient penser...) ainsi que les types de visiteurs (age, professions...). Cela nous a permis de repenser notre méthode afin de la rendre plus souple et intuitive pour les visiteurs.

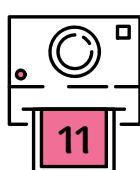
Puis les jours suivants, nous avons mis en œuvre notre méthodologie en la testant dans un premier temps avec nos camarades de promotion puis dans un second temps avec les visiteurs.



Les données primaires

Voici un tableau récapitulant les données primaires ainsi récoltées :

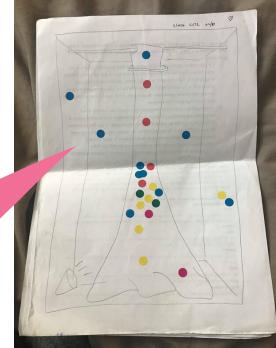
	Oeuvre	Type de visite	Type de rapport à l'oeuvre	Enregistrement	Photo / Vidéo	Titre carte
Etudiante 1	<i>Étreintes</i>	Seule	Récit de la première rencontre	Non	Oui	Oui
Adulte 1	<i>Étreintes</i>	Seule	Récit de la première rencontre	Oui	Oui	Oui
Etudiante 2	<i>Kulturuge</i>	Seule	Récit de la première rencontre	Oui	Non / Non	Non
5ème	<i>Étreintes</i>	En groupe	Récit de la première rencontre	Oui	Non / Non	Non
5ème	<i>Kulturuge</i>	En groupe	Récit de la première rencontre	Oui	Non / Non	Non
CM1	<i>Étreintes</i>	En groupe	Récit de la première rencontre	Non	Non / Non	Non
CM2 (1)	<i>Étreintes</i>	En groupe	Récit de la première rencontre	Non	Non / Non	Non
CM2 (1)	<i>Kulturuge</i>	En groupe	Récit de la première rencontre	Oui	Non / Non	Non
CM2 (2)	<i>Étreintes</i>	En groupe	Récit de la première rencontre	Non	Non / Non	Non
Adulte 2	<i>Étreintes</i>	Seule	Récit de la première rencontre	Non	Non / Non	Non
Etudiantes 3 et 4	<i>Kulturuge</i>	En groupe	Récit de la deuxième rencontre	Non	Non / Non	Oui
Etudiante 5	<i>Kulturuge</i>	Seule	Récit de la deuxième rencontre	Oui	Non / Non	Non
2nde	<i>Étreinte</i>	En groupe	Récit de la première rencontre	Oui	Non / Non	Non
2nde	<i>Kulturuge</i>	En groupe	Récit de la première rencontre	Oui	Non / Non	Non



Comme nous pouvons le voir dans ce tableau, nous avons proposé notre dispositif à 14 visiteurs à savoir 5 visiteurs seuls et 9 groupes de visiteurs composés de 2 à 5 personnes. Il s'agissait d'artistes, d'adultes tout venant, d'étudiants et de classes de primaire, collège et lycée.

Les participants avaient la possibilité de choisir l'œuvre sur laquelle ils souhaitaient être accompagnés, dans le cas contraire nous leur proposions l'une des deux œuvres. Nous avons veillé ainsi à avoir un nombre environ égal de visiteurs pour chaque œuvre. Nous avons donc mené au total 8 démarches d'accompagnement sur *Étreintes* et 6 sur *Kulturuge*.

On remarque sur chaque cartographie sensorielle des visiteurs, la mobilisation d'un ou plusieurs sens de manière plus soutenue que les autres que nous qualifions **d'épicentre(s) sensoriel(s) de la rencontre**. Sur l'image, les épicentres correspondent au toucher (en jaune) et à la vue (en bleu) au niveau du centre de l'œuvre qui comptabilise un total de 9 gommettes (5 bleues et 4 jaunes).



Compte tenu de la diversité de nos participants et de leurs contraintes de temps, nous avons adapté notre dispositif pour chacun.

Nous avons ainsi réalisé :

- 10 entretiens avec placement des gommettes par les participants tout le long de l'entretien, dont 3 entretiens avec prises de notes des modalités sensorielles, des perceptions, des sensations et des images sensorielles avec approbation des participants,
- 4 entretiens sans placement de gommettes par les participants tout le long de l'entretien,
- 1 entretien sans placement de gommettes par les participants uniquement après la partie atelier-jeu,
- 1 entretien sans la partie atelier-jeu,
- 5 entretiens avec mise en mots de l'expérience vécue sous forme de titres

Face à cette variabilité des modalités d'entretiens et afin de récolter des données non prises en compte par la cartographie sensorielle à savoir des éléments observables de la rencontre (postures, actions, verbalisations, environnement, effets de groupes, dynamiques, position du sujet par rapport à l'œuvre...) nous avons complété notre recueil de données en effectuant des enregistrements audio et/ou en prenant des photos/vidéo au moyen de nos téléphones portables.

En ce qui concerne nos rôles respectifs, comme nous étions trois ergonomes nous nous sommes organisées de la sorte : soit l'une d'entre nous réalisait l'entretien seule, soit nous formions un binôme (l'une posait des questions et l'autre prenait des notes/photos/etc.), soit nous formions un trinôme (avec toujours une personne qui posait les questions et les deux autres qui prenaient des notes/photos/ etc.). À titre d'exemple lorsque nous devions faire passer notre dispositif à deux participants en simultané, nous nous divisions en deux : une ergonome seule et un binôme. Toutefois, ces rôles n'étaient pas fixes ainsi celle(s) chargée(s) de prendre des notes/photos/etc. pouvai(en)t tout à fait poser des questions si elle(s) en ressentai(en)t le besoin.

Des données primaires aux données secondaires

La "data-visualisation" pour une meilleure compréhension de la rencontre avec l'œuvre

Afin de mettre en évidence à la fois les dimensions visibles (gestes, mouvements, actions) et invisibles (imagination, souvenirs) de la rencontre des visiteurs avec l'œuvre, nous avons procédé à la mise à plat en trois temps des données que nous avons recueillies.

Pour chaque entretien nous avons ainsi effectué :

- une retranscription de l'enregistrement audio s'il y en avait,
- un résumé sous forme de "récit sensori-temporel réduit" en veillant à identifier les modalités sensorielles mobilisées, les sensations ressenties et les images sensorielles ayant émergée (cf. extrait ci-dessous)

1. A d'abord été interpellé par la **lumière** qui éclairait le rideau de velours, le **cadre complètement intimiste**.
2. A ensuite vu les photos qui étaient sur les murs , **les a observé** . Comme un mode d'emploi et c'est après les avoir vu qu'il a eu l'idée d'étreindre l'oeuvre.
3. Puis a touché délicatement l'oeuvre, a manipulé les drapés , les a ouvert. Les drapés étaient **doux, souples, fluides**. C'était joli.
4. Il l'a ensuite étreint debout en **descendant vers le bas**. Il avait un **sentiment d'appréhension** et il a senti le **rugueux , le dur de la sculpture**.
5. A continué de se baisser pour mieux sentir la structure à l'intérieur du rideau.
6. A joué avec le drapé → **impression de décor de spectacle**. A tapoté la sculpture et ça a fait un petit **bruit cristallin**

Légende :

Sens mobilisé →

La vue
Le toucher
La proprioception
L'ouïe

Perceptions / ressentis

Image sensorielles émergeante

- une catégorisation des différentes étapes de la rencontre en mobilisant le modèle MARO (Bationo-Tillon, 2013)

Tout cela en marquant la distinction entre les deux temps forts de notre dispositif : la première période de découverte de l'œuvre et la période ré-exploration de l'œuvre par l'atelier-jeu .

De manière générale nous pouvons retenir de ces données secondaires :

- des similitudes et des différences en termes de sensations ressenties et d'images sensorielles émergentes en fonction des âges et des sens mobilisés
- une retenue dans la découverte des œuvres plus importante lorsqu'il s'agit d'un groupe mais qui diminue après notre intervention et notamment lors de la partie atelier-jeu
- une émergence de nouvelles manières d'interagir avec / d'approcher l'œuvre grâce à la partie atelier-jeu.

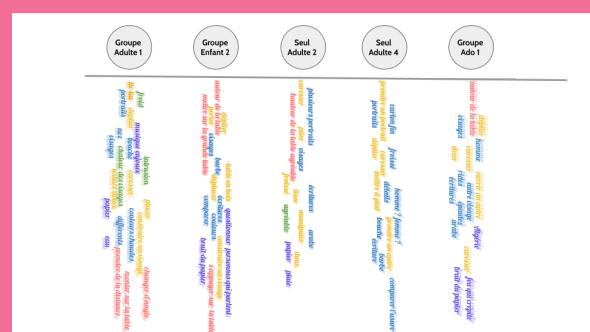
Face à ces données aplanies, il est plus simple de comparer les différentes rencontres. Il nous a alors semblé important de créer 3 autres formats plus visuels pour représenter les données. Tout d'abord un format visant à mettre en lien le discours des visiteurs sur leurs expériences sensorielles. L'objectif de ce format est de montrer les similitudes entre les différentes expériences. Ensuite, un second format permet de rendre compte, de manière visuelle, des discours de chacun, et de l'expérience chronologique des visiteurs. Ce format permet d'illustrer l'évolution de la rencontre sensorielle et émotionnelle de celui-ci. Enfin, un troisième format permet de rentrer plus finement dans les images sensorielles qui apparaissent aux visiteurs, illustrant ainsi au plus près le vécu individuel des visiteurs.

Les nuages de mots

A partir des discours des visiteurs, et des termes saillants retenus pour construire les rideaux de couleur, nous avons pu recueillir des nuages de mots. Ceux-ci se composent des mots principalement exprimés par les visiteurs.

Ce format permet de mettre en lien les différents discours, et extraire les similitudes dans les images et les ressentis évoqués.

Nous avons construit pour chaque œuvre 3 nuages, en présentant les trois sens principalement mobilisés : la vue, le toucher, et la proprioception.



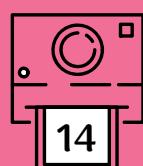
Légende

- Vue**
- Toucher**
- Proprioception**
- Odorat**
- Ouïe**
- Goût**
- Autre**

Les rideaux de couleurs

Sur deux feuilles (une feuille par œuvre) nous avons réalisé des rideaux composés des mots recueillis du discours des visiteurs, en lien avec les sens mobilisés. Ils sont représentés par couleur, en suivant la légende iprésentée à gauche. Toutes les rencontres sont représentées les unes à côté des autres. Il y a deux zones : dans la première zone, en haut des rideaux, on trouve quelques informations sur le(s) participant(s) : nombre, genre, âge. Dans la seconde zone, on trouve l'expérience sensorielle de la rencontre.

Celle-ci démarre en haut du rideau. Elle se déroule ensuite le long de celui-ci, chronologiquement. Ainsi, la représentation suit quelques principes :

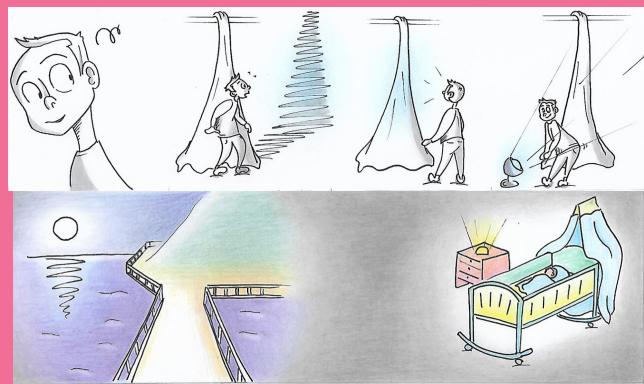


- Plusieurs sens peuvent être exprimés en même temps. Il sont donc représentés en parallèle sur le rideau.
- Plusieurs sens peuvent être utilisés de manière différentes simultanément. Les modalités apparaissent en parallèle également.

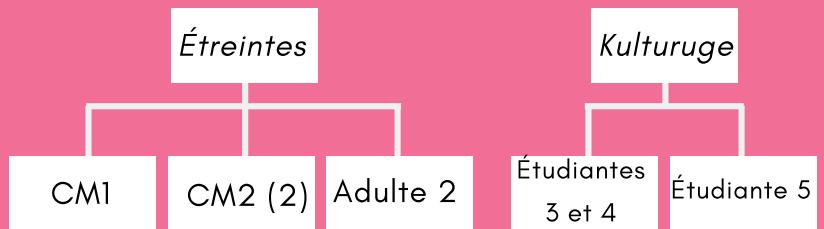
La rencontre se déroule jusqu'à la partie atelier-jeu. Le(s) sens alors écartés lors de la rencontre disparaissent du rideau progressivement ; ils ne devraient ensuite plus, sauf cas particulier, réapparaître. La suite de la rencontre est décrite de la même manière.

Ce format permet de mettre en évidence différents critères (évolution temporelle, intensité des moments, durée de la rencontre...) et ainsi identifier les différences et les points communs qui peuvent exister entre les rencontres.

Les storyboards



En parallèle, un format plus proche du vécu du visiteur, sous la forme d'études de cas, permet d'analyser plus finement et en profondeur l'expérience sensorielle et émotionnelle de celui-ci. Nous avons sélectionné 5 rencontres qui nous semblaient particulièrement riches :



Pour chaque rencontre nous avons réalisé un court scénario BD divisé en deux parties : une correspondant à la phase de rencontre et une correspondant à la phase de ré-exploration à travers l'atelier-jeu. Chaque partie est constituée de deux bandes (suite de vignettes placées sur deux lignes). La première retrace les dimensions visibles de la rencontre des visiteurs avec l'œuvre (les comportements, interactions, sens mobilisés..) telles que nous les avons observées. À cet effet, le code couleur utilisé pour mettre en évidence les différents sens mobilisés a été repris dans les illustrations. La deuxième bande montre les dimensions invisibles (expérience émotionnelle vécue : souvenirs, images sensorielles...). Le tout est accompagné de cartouches (encadrés rectangulaires contenant des éléments narratifs et descriptifs).

Ce format permet de voir en détails tout ce qui se passe pour le visiteur lorsqu'il rencontre une œuvre et nous offre une grille de lecture complète pour analyser, mettre en comparaison, et représenter les rencontres à différents niveaux de granularité.

VERS UNE ÉMERGENCE DES DIMENSIONS VISIBLES ET INVISIBLES DE LA RENCONTRE AVEC L'ŒUVRE :

ANALYSE DES DONNÉES



De nombreuses similitudes entre les rencontres

Les rencontres diffèrent en durée, contenu, et richesse, au gré des expériences de chaque groupe. Certaines rencontres fonctionnent mieux que d'autres ; les participants sont volontaires et mobilisent plus de sens, tant en quantité (nombre de sens) qu'en qualité (diversité d'utilisation d'un même sens et expression lors du débriefing). Lors du débriefing, nous avons observé 2 stratégies pour expliciter l'expérience sensorielle : il y avait d'une part des visiteurs qui retraçaient chronologiquement la rencontre, pour y chercher les expériences sensorielles (qu'est-ce qu'il s'est passé pour moi ? Qu'ai-je expérimenté ?), et d'autre part les participants qui partaient de la liste des sens présents sur la légende, pour chercher sens par sens les

sensations expérimentées lors de la rencontre (Qu'ai-je touché ? Qu'ai-je vu ? Qu'ai-je senti ?...). Les discours des participants qui suivent la 2eme stratégie sont plus riches dans la quantité des sens exprimés, mais également dans la qualité de leur utilisation, avec un discours plus spontané.

Cependant, on trouve de nombreuses similitudes entre les différents groupes. Le contenu de l'expérience sensorielle, c'est-à-dire ce qui est expérimenté physiologiquement, suit toujours une même base : toutes les rencontres, quelque soit l'œuvre, commencent par une étape d'observation, suivi d'une étape de toucher. Au fur et à mesure, l'expérience intègre de

nouvelles modalités sensorielles. Cependant, cette représentation n'offre qu'une partie de l'expérience réelle visiteur. En effet, les sens sont irrépressibles. À travers notre protocole, il n'apparaît que les sensations conscientisées et exprimées par le visiteur. Par exemple, l'ouïe n'est représentée que sur certaines rencontres, pourtant aucun des participants n'était sourd. Les visiteurs n'expriment que les expériences sensorielles qui font sens pour eux et construisent la rencontre avec l'œuvre.

De plus, on observe deux modalités d'accès à ces expériences sensorielles. Certaines sensations surgissent auprès du visiteur (par exemple la musique de fond lors de l'expérience de l'œuvre *Kulturuge*, ou encore la sensation dure de la pierre sous le rideau d'*Étreintes*), et certaines sensations sont recherchées par le visiteur (par exemple la sensation du papier chez *Kulturuge*, ou encore la sensation de balancier chez *Étreintes*).

Malgré des expériences sensorielles diverses, **les rencontres suivent toutes un même schéma**. En effet, on retrouve toujours le même processus cyclique, à savoir la mobilisation d'un sens en premier, puis l'expérience du ressenti, et enfin l'apparition d'une image sensorielle si elle existe. Lors de la deuxième partie d'atelier-jeu, on observe souvent l'émergence de nouvelles modalités sensorielles, comme l'odorat. De plus, on remarque lors de celui-ci que l'expérience de l'œuvre s'étend généralement aussi à l'environnement de l'œuvre (ex : la table et le bruit de fond pour *Kulturuge*, ou encore la corde qui retient la sculpture et la lumière pour *Étreintes*). Parfois, les participants continuent à

percevoir des choses avec les sens réfrénés lors de l'atelier, comme par exemple un participant qui avait les yeux fermés lors de l'atelier et qui nous dit voir la lumière par transparence. Cela peut être expliqué par le fait que nous occultons ou freinons l'accès aux récepteurs sensoriels, mais pas aux sens eux-mêmes (les mains derrière le dos freinent l'accès à un toucher fin, mais ne répriment pas le sens du toucher).

Rencontres avec *Étreintes*

Le contenu de l'expérience sensorielle suit souvent le même schéma. Toutes les rencontres se déroulent en trois temps distincts, en commençant par la vue, souvent en voyant en premier le tissu, puis en élargissant le regard à l'environnement proche. S'ensuit une phase de toucher, puis enfin de proprioception. Lorsque les visiteurs se rapprochent de l'œuvre, ils remarquent quelques détails, comme une odeur de poussière, ou le contraste ressenti entre la douceur du tissu et la dureté de la sculpture, mais aussi entre le froid et la chaleur de la lumière. Lors de la phase d'atelier-jeu, tous balancent l'œuvre et entrent en collision avec elle, expliquent avoir découvert la "force de l'œuvre".

Le schéma de la rencontre est similaire chez tous les participants :

- l'observation de l'œuvre
- le toucher du tissu
- le toucher de la sculpture à travers le tissu (généralement suite à de l'encouragement)
- le toucher de la sculpture à l'intérieur du

tissu

- l'enlacement (suite à de l'encouragement)
- la balancement de l'œuvre / se balancer avec l'œuvre

On remarque que les visiteurs qui expérimentent l'œuvre seuls mobilisent davantage de sens de quantité et qualité que lors des passages en groupe. Certains expliquent qu'ils s'agit d'une "œuvre intime" qu'ils préfèrent, ou auraient préféré expérimenter seul(s). En effet, cette œuvre semble proposer une expérience davantage du domaine du sensible. Les visiteurs relataient de nombreuses images sensorielles.

Ces **images sensorielles** sont parfois très personnelles, et font appel à des souvenirs intimes : un doudou, une promenade en montagne... D'autres font appel à des connaissances et expériences (référence à des films, clips vidéo, jouets...).



« Tout ce que nous percevons, pensons, imaginons est biographique ».

(Varela, cité par André Scherb, 2018)

Chez les différents groupes d'enfants, on trouve des similitudes frappantes dans les images sensorielles qui surgissent. Presque tous les groupes parlent d'un serpent, ou d'un vers de terre. Plusieurs groupes expliquent que l'œuvre leur procure un sentiment de tristesse comme si l'artiste était en manque d'affection. Ils ressentent également de la frustration de ne pas recevoir de câlin en retour lorsqu'ils enlacent l'œuvre. Chez les adultes, c'est souvent des images d'étreintes qui viennent, comme pour un visiteur qui parlent de "bras entremêlés d'une mère qui enlace un enfant"

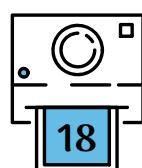
Rencontres avec Kulturuge

Lors des rencontres avec Kulturuge, le contenu sensoriel n'est pas réparti en phases distinctes comme sur *Étreintes*. Cependant, les sens principaux mobilisés sont les mêmes : la vue, le toucher, et enfin la proprioception. On retrouve en quatrième position l'ouïe, qui est souvent le résultat de l'interaction entre le visiteur et l'œuvre, à travers le toucher du papier.

Le **schéma de la rencontre** suit une logique sensiblement différente. A l'inverse d'*Étreintes*, l'œuvre amène beaucoup de questionnements aux visiteurs. De nombreuses questions émergent concernant l'origine de l'œuvre, le sens, et la dimension de la culture/immigration. Un visiteur utilise le terme d' "œuvre réflexive", en parlant d'une œuvre qui selon lui est créée dans une visée de réflexion et de message. Les enfants sont très curieux quant à la provenance des visages : il y a beaucoup de questionnements sur les genres, la nationalité et l'écriture arabe.

On remarque que les passages en groupe sont en général plus riches. Il y a davantage de sens mobilisés que lors des passages seuls. Il semblerait que l'effet de groupe incite à chercher d'autres canaux pour rencontrer l'œuvre, et que cette œuvre "collective" s'expérimente mieux en groupe.

Comme sur *Étreintes*, la partie atelier-jeu incite les visiteurs à faire plus attention à l'environnement direct de l'œuvre et aux détails de celle-ci. Lors de cette partie, de nombreux participants note la présence de la table ;



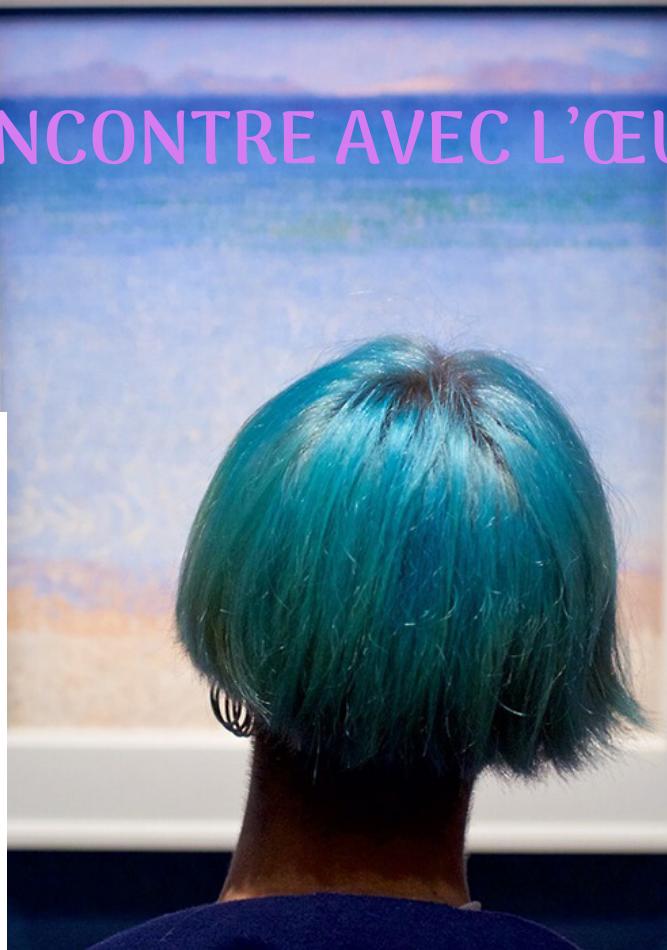
celle-ci prend tout son sens lorsqu'elle est identifiée comme un outil, comme faisant partie de l'œuvre. Les participants remarquent aussi les détails, tel que le contraste de douceur entre le papier et la table, ou encore la fragilité du papier.

Il semblerait donc que cette œuvre propose une expérience plutôt analytique, résolument tournée vers la réflexion et l'émergence de questions. Ainsi, la dimension sensible est moins investie, et on observe **peu d'images sensorielles**. Lorsque celles-ci sont exprimées, elles ont tendance à différer d'un groupe à l'autre (plage et vague, vieux journaux, paquets cadeau, travail de menuiserie...), et on retrouve moins des similitudes entre les images des différents visiteurs comme sur *Étreintes*. Cependant, le choix du papier semble entrer en résonance avec les visages représentés, et on retrouve souvent des termes autour du champ lexical de la chaleur humaine, de la famille, et de la vieillesse.

LA RENCONTRE AVEC L'ŒUVRE



Dans le contexte des musées, la finalité de l'étude ergonomique vise à nourrir les réflexions "sur les modes de médiation et les moyens d'améliorer l'expérience du visiteur en termes de satisfaction et confort" (Lagasse, 2018).



Pour cette recherche-action au sein du 6B -lieu de création et de diffusion regroupant des artistes de tous horizons-, nous avions pour objectif d'identifier les liens possibles entre la mobilisation des sens et la rencontre d'une œuvre par les visiteurs.

Dans un premier temps, il s'agissait de se demander quelle est l'expérience sensorielle du visiteur lors de sa rencontre avec l'œuvre en s'intéressant, aux sens mobilisés, à la manière dont ils sont sollicités par le visiteur, au développement temporel de ces sens et à leur intensité. Dans un second temps, nous cherchions à comprendre les critères pouvant faciliter ou freiner la rencontre, de sorte à ce que cette étude puisse apporter à la médiation et aux artistes des éléments relatifs à l'engagement sensoriel du visiteur sur lesquels s'appuyer pour développer la rencontre avec les œuvres.

A cet effet, nous avons mêlé ergonomie et médiation culturelle en adoptant une démarche d'accompagnement du visiteur composée d'une première phase de rencontre avec l'œuvre et d'une seconde phase de jeu inspirée d'un outil de l'ergonome : la Méthode de Défaillance et de Substitution des Ressources (MDSR). Cette démarche nous a permis d'avoir accès à des données sur le visible et l'invisible de la rencontre que nous avons choisi de représenter sous des formats visuels différents (storyboard, rideaux de couleurs et nuages de mots) nous apportant des informations qualitatives et quantitatives sur les rencontres. Nous avons ainsi identifié des similitudes et des différences dans la rencontre en fonction des œuvres mais aussi en fonction des caractéristiques des visiteurs nous permettant de mettre en avant certaines spécificités de la rencontre que nous allons expliquer par la suite.

Quelle expérience sensorielle du visiteur ?

Dans un premier temps, il faut savoir que les sens comme la vue, le toucher, l'ouïe, le goût et l'odorat sont irrépressibles, c'est à dire qu'ils sont en permanence mobilisés par l'homme pour qu'il puisse percevoir l'environnement dans lequel il vit. Ce que notre dispositif apporte c'est de pouvoir distinguer et identifier les sens qui sont associés à la rencontre avec l'œuvre étant donné que chaque sens mobilisé est appuyé par les paroles du visiteur et nous donne une compréhension fine de la rencontre.

Nos analyses montrent qu'il existe un schéma de la mobilisation des sens quasi similaire chez tous les visiteurs lorsqu'ils rencontrent une œuvre : une première phase plutôt timide dans laquelle les visiteurs évoquent ce qu'ils ont pu voir et toucher (vue et/ou toucher), puis parfois une deuxième phase où ils interagissent avec l'œuvre au moyen de leur corps tout entier (proprioception et toucher et/ou vue) et expriment ce qu'il ont entendu (ouïe et toucher) voir ce qu'ils ont senti (odorat). L'hyper mobilisation de la vue et du toucher peut s'expliquer par le fait qu'il s'agit des sens les plus développés et utilisés par l'homme. La proprioception possède quant à elle une fonction différente et spécifique pour chaque œuvre. Pour *Étreintes*, elle fait émerger des images sensorielles, tandis que pour *Kulturuge* c'est un sens qui sert d'outil permettant une meilleur vision d'ensemble de l'œuvre et facilitant le toucher. L'ouïe de son côté est particulièrement présente pour *Kulturuge*. En effet, le papier froissé lorsqu'il est manipulé par les visiteurs devient un stimulus sonore. C'est comme si la perception auditive émanait du toucher et rentrait dans le cercle des sens associés à la rencontre de l'œuvre. Enfin, l'odorat est très peu investi bien que ça soit le sens le plus cognitivement relié au cortex émotionnel et mnésique et qu'il semble être un atout sur lequel il serait intéressant de se pencher puisqu'il peut permettre une expérience sensori-émotionnelle riche.

Toutefois, bien que l'odorat est très peu apparu dans la première phase de notre dispositif, il était légèrement plus présent dans la deuxième phase d'atelier-jeu. Cette phase de jeu, basée sur la privation du sens le plus mobilisé que nous appelons "épicentre de la rencontre", joue en fait le rôle d'une zone proximale de développement (Vygotski, 1997).¹ Effectivement, cette partie de notre dispositif semble être un outil efficace pour accompagner le visiteur vers la découverte de l'éventail de ses possibilités de rencontre avec l'œuvre à travers une mobilisation différente de ses sens (spontanément utilisés) et une mobilisation d'autres sens. Par exemple, le toucher par les mains sur *Étreintes* devient un toucher par la tête, ce qui provoque d'autres sensations notamment la douleur amenant à une perception différente de l'œuvre qui acquiert une certaine "force et puissance" et procure des images sensorielles nouvelles comme celle "des vagues qui entrent en collision avec un "bateau" ou encore celle d'un "punchingball".

Quels critères de la rencontre avec l'œuvre d'art ?

A travers l'analyse de l'expérience² des visiteurs, mais aussi des différences et similitudes entre les rencontres, il est possible d'extraire des facteurs qui, en fonction des situations, peuvent faciliter ou freiner la rencontre. On retrouve d'une part des facteurs en lien avec les codes muséaux et des facteurs individuels, et d'autre part des facteurs en lien avec l'environnement de l'œuvre et de la rencontre.

Dans le cadre de la recherche-action, il semblerait qu'inciter le visiteur à se concentrer sur son expérience sensorielle soit un outil efficace pour encourager la pleine-conscience et l'écoute de soi durant la rencontre.

¹ La zone proximale de développement désigne la distance entre ce que l'enfant peut effectuer ou apprendre seul et ce qu'il peut apprendre avec l'aide d'une personne plus expérte.

« Ce que l'enfant est en mesure de faire aujourd'hui en collaboration, il saura le faire tout seul demain »

(Vygotski, 1997)

L'exposition constitue un environnement physique, spatial et organisationnel influençant les interactions du visiteur avec l'œuvre (Lagasse, 2018)

² L'expérience est à comprendre comme relation et interaction de l'être humain avec et dans son environnement physique et biologique, mais aussi social et culturel. Ainsi, l'expérience esthétique ne se limite pas au domaine de l'art, elle est indissociable de l'expérience "commune" de la vie quotidienne. (John Dewey, 1934, cité par André Scherb, 2018)

Ainsi, **connaître les règles de l'expo-action** est un facteur primordial pour vivre pleinement l'expérience proposée au 6B. Sans accompagnement sur le principe de l'expo-action, les visiteurs peuvent tendre à passer à côté de la dimension interactive de celle-ci en appliquant les codes classiques. Pour les groupes d'enfants, si l'accompagnant a tendance à rappeler les règles muséales classiques (ne pas toucher, ne pas faire de bruit...), cela peut être un frein de la rencontre si le principe de l'expo-action n'est pas bien (ré)expliqué.

Une médiation qui invoque la dimension sensible plutôt qu'une dimension descriptive ou informative permet au visiteur d'investir l'œuvre sensoriellement et émotionnellement.³ Nous recueillons sur le modèle MARO davantage d'éléments dans les catégories sensibles avec ce type de médiation, et davantage d'images sensorielles.

Enfin, **être familier du domaine artistique ou amateur d'art** semble être un facteur facilitant pour une rencontre plus riche. A l'inverse, certains enfants qui participaient à l'exposition dans le cadre de leur programme scolaire avaient plus de difficultés à se sentir concernés et à aller à la rencontre des œuvres.

Au niveau des facteurs en lien avec l'environnement de la rencontre, **le groupe et l'effet de groupe** est à prendre en compte lors de l'expérience d'œuvre.⁴ En fonction des œuvres, il peut être un facteur activant, comme sur *Kulturuge*, en lançant une dynamique de partage, dans laquelle les différents membres se répondent et se complètent. Cependant, il peut aussi être un facteur inhibant, comme sur *Étreintes*, que les visiteurs ont préféré expérimenter seul, avec une certaine timidité en groupe dans laquelle les membres restent à distance les uns des autres et de l'œuvre.

De plus, **l'environnement social de la rencontre a un impact**, surtout si l'expérience se fait en solitaire. S'il y a du bruit ou des personnes autour, la rencontre peut être freinée face à certaines œuvres, si le visiteur ressent un besoin d'intimité qui n'est pas comblé, ou s'il ressent une pression sociale (crainte de "mal faire" ou transgression des codes sociaux).

L'équilibre entre accompagnement et prise de liberté du visiteur est délicat.
(Lagasse, 2018)

³ "La posture d'accueil est un geste professionnel qui laisse le temps de l'émergence de la pensée, qui précise un mode de questionnement ouvert, qui distingue les intentions déjà conscientisée de l'évocation de l'expérience singulière vécue."

(André Scherb, 2018)

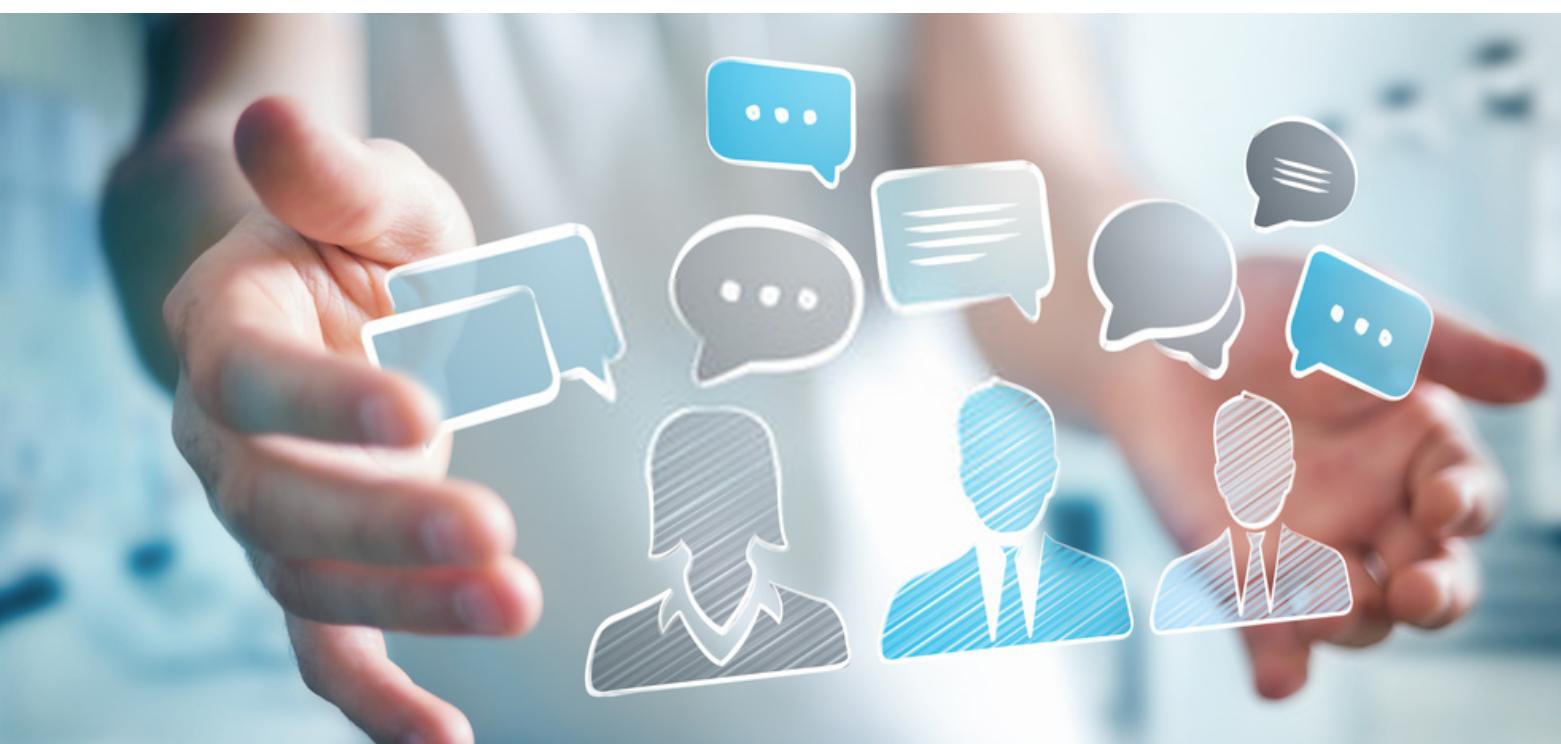
⁴ "La rencontre avec l'œuvre peut être pensée comme une expérience particulière qui se caractérise par la mise en relation entre sujets, le regarder et l'artiste ou encore entre les regarders eux-mêmes qui constituent alors une communauté provisoire d'interprétation."

(André Scherb, 2018)

La présence de l'artiste est notamment un biais dans l'expérience de la rencontre. Elle peut être un frein à la rencontre, si elle est ressentie par le visiteur comme une pression de bien faire/vivre l'expérience telle qu'elle a été pensée. Elle peut aussi en être un facteur activant, lorsque la présence de l'artiste est vécue comme un acte de médiation, ou qu'elle guide le visiteur à travers une œuvre qu'il comprend mal..

Pour les enfants, la posture de l'accompagnant joue un rôle majeur. Si celui-ci est volontaire et participant, les enfants ont un modèle qui les encourage à aller à la rencontre de l'œuvre. A l'inverse, si l'accompagnant reste à distance, ou ne semble pas intéressé, les enfants sont plus hésitants.

DISCUSSION



Notre étude permet de comprendre de manière étayée la rencontre sensorielle du visiteur avec l'œuvre, et les critères qui facilitent ou freinent celle-ci. Il semblerait que mettre l'accent sur le vécu sensoriel du visiteur soit un moyen efficace de lui proposer une expérience plus riche, durant laquelle il est plus concentré sur l'œuvre. C'est donc un **facteur primordial de la rencontre**. Développer une expérience sensorielle riche et variée semble donc être une piste pour impliquer davantage le visiteur dans la rencontre. Notre étude renseigne sur les critères **activants ou désactivants** de celle-ci. Ces informations peuvent servir de complément à la réflexion d'artistes lors de la création d'œuvres futures, en mettant l'accent sur une immersion sensorielle du visiteur à travers le plus de modalités sensorielles possibles. Il serait également intéressant que des spécialistes de la scénographie et de la médiation culturelle puissent s'emparer des conclusions dégagées dans ce dossier. En effet, ces professionnels sont également garants de l'expérience du visiteur, et peuvent proposer des configurations, parcours, modes d'interaction qui intègrent une dimension sensorielle forte.

Cependant, la notion même de rencontre implique une interaction à double sens. Qu'en est-il de la rencontre réciproque de l'œuvre envers le visiteur ? Comment assurer l'équilibre de la relation qui se construit entre les deux partis ? La question du feedback, ou de la trace du passage du visiteur semble être essentielle. Les deux œuvres étudiées dans le cadre de notre étude ne proposent pas au visiteur de laisser une trace de son passage ou "d'affecter" l'œuvre. Dans l'expo-action, d'autres œuvres encouragent cette rencontre à double-sens (comme Sismographes par exemple, ou encore Alphabet, qui proposent aux visiteurs d'afficher une trace de leur passage au sein, ou à l'extérieur de l'espace d'exposition).

Il existe d'autres expositions qui proposent une immersion multi-sensorielle du visiteur, telles que **L'atelier des lumières** (Paris) ou encore **TeamLab** (exposition permanente à Tokyo + expositions temporaires à travers le monde). Ces dispositifs à l'échelle de plusieurs pièces s'appuient sur des installations numériques de sons et lumière, pour proposer aux spectateurs une expérience multimodale. Ils sont souvent très impressionnantes, et n'hésitent pas à sortir des schémas classiques d'exposition, en utilisation par exemple des matières variées (eau, air comprimé, miroirs...) ou en proposant des expériences uniques (se mettre pied nus, faire une sieste...).



"Les expositions contemporaines proposent de plus en plus de dispositifs variés qui décuplent les possibilités d'interactions pour le visiteur."
(Lagasse, 2018)



"La réception en exposition se détermine comme une négociation entre l'intention de communication des concepteurs et les visiteurs qui co-construisent, dans la dynamique de leur activité, le message de l'exposition."

(Lagasse, 2018)

Les points forts de ces installations se situent premièrement dans leur aspect immersif, et par leur taille : le visiteur entre dans un espace qui est en lui-même une œuvre d'art, puis qui se décomposent en plusieurs œuvres. Le deuxième point fort est la distance entre ce qui y est proposé avec les autres expériences de visite du spectateur. Enfin, le caractère interactif des installations permet de sublimer l'expérience. Par exemple, à TeamLab Tokyo, le spectateur peut télécharger une application pour interagir en temps réel avec l'exposition. Il peut par exemple, dans une œuvre où est projetée au plafond une tempête de fleurs, faire apparaître des papillons

et les diriger à l'aide de son smartphone. En cela, il reçoit un feedback immédiat de son interaction avec l'œuvre en voyant le papillon apparaître, et se déplacer. Il peut investir l'œuvre et y participer, et également contribuer à l'expérience des autres visiteurs, qui eux aussi voient le papillon. Cela peut même être facteur d'interactions entre les visiteurs (rencontre entre les papillons, jeu de courses...). L'efficacité de ces dispositifs est possible par le retour/feedback perçu par les visiteurs. Ils interagissent avec l'œuvre, l'œuvre répond.

RETOUR RÉFLEXIF :

LA MDESV , UN DISPOSITIF DÉVELOPPEMENTAL



Cette recherche-action a nécessité que nous endossions une pluralité de rôles et que nous soyons tantôt étudiantes tantôt observatrices, tantôt visiteuses, tantôt ergonomes, tantôt médiatrices.

Au fil du temps, a eu lieu une évolution :

- de notre connaissance des œuvres et de leur disposition dans l'espace (compréhension et clarification des objectifs poursuivis par les artistes)
- de notre rapport aux œuvres (émergence de détails à côté desquels on été passé les premières fois soit en re-explorant seules l'œuvre soit au travers des discours des visiteurs sur leur rencontre avec l'œuvre)
- de notre dispositif et de notre manière de le mener (nécessité de s'écartier de s méthodes de recueil de données classiques assez rigides pour aller vers une méthodologie plus souple appropriée au terrain d'étude à ses contraintes et à ses variabilités)
- de notre posture (appropriation de notre dispositif et de l'action de médiation, plus d'aisance à aller interroger les visiteurs etc.)

Il ressort de cette expérience aussi bien ardue qu'enrichissante, que le dispositif que nous avons élaboré possède assurément une visée développementale. En effet ce dernier a été un outil pour que nous puissions développer / enrichir le rapport aux œuvres des visiteurs mais il a également transformé notre propre rapport aux œuvres et nous espérons que les données récoltées pourront servir de support de réflexion aux artistes afin qu'ils puissent créer des œuvres invitant encore plus les visiteurs à l'exploration, à être des sujets capables.



"Lors d'un processus attentionnel, nos représentations émergent de la relation à l'œuvre par un couplage avec l'œuvre qui nous modifie en tant que sujet et nous fait incorporer de l'altérité."

(André Scherb, 2018)



"On peut émettre l'hypothèse qu'un sujet capable tel que défini par Rabardel (2005) serait un visiteur susceptible, si l'œuvre lui plaît, d'occuper et de se déployer au sein" des différentes classes de situation que sont l'immersion, l'imprégnation, l'imagination, la description fine, la distanciation, et l'émergence de questions. (Bationo-Tillon, 2013)

BIBLIOGRAPHIE

Bationo-Tillon, A. (2013). Ergonomie et domaine muséal. *Activités*, 10-2, 82-108.

Bourmaud, G. (2006). Les systèmes d'instruments : méthodes d'analyse et perspectives de conception (Thèse de doctorat, Université Paris VIII Vincennes-Saint Denis).

Lagasse, M. (2018). Penser l'ergonomie au musée. *Herès, la Revue*, 79(1), 41-146.

Scherb, A. (2018). Les interactions verbales et non verbales lors de la rencontre avec une œuvre. *Diptyque. Enseigner la littérature en dialogue avec les arts*, (37), 201-221.

Schmitt, D. & Aubert, O. (2017). REMIND : une méthode pour comprendre la micro-dynamique de l'expérience des visiteurs de musées. *Revue des Interactions Humaines Médiatisées (RIHM)*, 17 (2), pp.43-70.

Vygotski, L. (1997). Pensée et Langage, p. 355

