

Activité (s) de lecture

Introduction

Le rapport du signe à son contexte engage un type particulier de modalité de réception, qui consiste d'abord en l'emplacement du lecteur. Roy Harris explique que si le texte écrit doit bien être écrit quelque part, « il faut également qu'afin de le lire, le lecteur de ce texte se place quelque part »⁴²⁸. La question du point de vue, dans le sens du point qui organise la vue, mais aussi le point à partir duquel est considéré l'objet, est ici particulièrement importante⁴²⁹. Jean Davallon prend l'exemple de la flèche signalétique qui indique la direction de deux musées à un carrefour de rues : « Si la signification qu'elle peut avoir en tant que signe écrit dépend de son emplacement, cela tient au fait que celui-ci renvoie à la position du visiteur. C'est du "point de vue" de celui-ci au sens physique et cognitif du terme, que la relation entre l'emplacement et les signes présents sur la flèche – noms, flèche directionnelle, pictogramme – fait sens. »⁴³⁰ Ce travail de reconnaissance et d'intégration se déroule à partir de deux éléments qu'Harris et Davallon qualifient de « programme d'activités », « projet de visite » et de « reconnaissance », « d'éléments qu'il [l'utilisateur] connaît par ailleurs »⁴³¹.

Un certain nombre de remarques s'impose ici. La première consiste en une discussion de la notion de « programme » qui semble bien convoquer les différentes catégories du *faire* : usage, pratique, activité. Quel est le genre de *faire* que la notion de programme qualifie ? C'est l'objet de la première partie de cette introduction. La deuxième remarque analyse la relation entre l'activité de lecture et les contextes d'usage dans lesquels elle peut prendre place. Elle est traitée dans la deuxième partie de cette introduction.

En effet, l'objectif général de ce nouveau chapitre est d'interroger les relations entre texte, lecture du texte, et visite. Ce chapitre cherche donc à examiner, très précisément, le rapport

⁴²⁸ Harris, R., 1993, *op. cit.* p.151.

⁴²⁹ Daniel Jacobi explique que « la notion de point de vue joue d'une ambiguïté qui lui confère et sa polysémie et son épaisseur conceptuelle : d'un côté le point de vue désigne, en peinture l'endroit d'où l'on voit le mieux ; de l'autre, c'est une manière de voir les choses et finalement rien d'autre qu'une opinion personnelle. Jacobi, D., 2005, *op. cit.*, p. 46.

⁴³⁰ Davallon, J., 2010, *op. cit.*, p.232.

⁴³¹ *Ibid.*, p.232.

qui existe entre la préfiguration par le texte d'une pratique de lecture, la ou les figurations entre le *lire* et le *visiter*, l'appel à l'implication corporelle du lecteur-visiteur et la ressaisie de tous ces éléments par l'ajustement.

Questionnement autour de la notion de « programme »

La notion de programme est ici cruciale, car elle convoque à la fois la question de l'anticipation de la communication par le dispositif, la représentation de l'utilisateur dans la communication et surtout elle est, finalement, une façon de penser l'ajustement comme une adéquation plus ou moins grande à une succession de tâches, ce qu'il faut mettre en débat.

Nous avons longtemps cherché à comprendre ce que caractérisait cette notion de « programme d'activités » et, notamment, si elle désignait le programme du lecteur en chair et en os. Jean Davallon utilise le terme de programme pour caractériser « la logique de l'activité qu'il [le lecteur] est en train d'effectuer »⁴³², mais aussi les compétences de l'utilisateur réel. On trouve, par exemple, dans *L'exposition à l'œuvre*, « chacun sait, par exemple, que des séries d'objets archéologiques (des fragments de poteries, ou toute autre série d'éléments) n'ont de sens que pour le spécialiste. Lui seul possède le programme lui permettant de donner du sens aux variations de forme, de techniques ou de fabrication que le profane peut (éventuellement) percevoir, mais difficilement comprendre »⁴³³.

En réalité, la notion de « programme d'activités », telle qu'elle a été développée dans le cadre d'une théorie de l'écriture, désigne très spécifiquement l'anticipation de l'usage dans le texte, c'est-à-dire de la figure du lecteur. C'est le travail sur les sites médiateurs de Gallica, qui nous a permis de clore le questionnement : les auteurs font la différence entre deux contextes programmatiques, en d'autres termes, deux versants de ce contexte, concret et médiatique. Le contexte concret correspond au programme du lecteur réel, empirique ; et les auteurs mentionnent, à ce titre, que c'est à ce lecteur qu'on pense inévitablement en premier.

⁴³² *Ibid.*, p232 La phrase entière est la suivante : « La signification du signe écrit dépend donc in fine de son intégration dans la perspective du lecteur, c'est-à-dire de l'intégration que fait celui-ci de sa lecture dans son programme – c'est-à-dire de la logique de l'activité qu'il est en train d'effectuer – qui constitue, en définitive, le contexte d'interprétation de la lecture ». Nous soulignons.

⁴³³ Davallon, J., 1999, *op. cit.*, p.210.

Mais le contexte auquel s'intéresse cette équipe de chercheurs est celui qui est contenu dans le dispositif et qui anticipe l'activité concrète. En d'autres termes, l'organisation du dispositif et les relations qu'il tisse avec les objets dont il traite prennent en compte les contraintes de la situation de réception et d'utilisation du dispositif. C'est pourquoi il peut même lui proposer des séquences d'action toutes prêtes « des sortes de routines programmatiques ». En revanche, les auteurs précisent bien que le programme de l'utilisateur concret ne peut être envisagé comme une entité close. « Pas plus que le site, le programme d'activité de l'utilisateur ne saurait donc anticiper les parcours possibles du lecteur – tous les trajets – pouvant intervenir jusqu'à sa réalisation finale. Il est plutôt à penser comme une action en cours qui vise une finalité ou une idée générale – ce que veut faire l'internaute –, et qui prend effectivement corps au fur et à mesure des interactions avec les propositions du site. »⁴³⁴

De cette notion de programme d'activités, on peut rapprocher plusieurs notions, comme celles, voisines, du « script » – Akrich utilise aussi le mot de scénario – qui « se veut prédétermination des mises en scène que les utilisateurs sont appelés à imaginer à partir du dispositif technique et des pre-scriptions (notices, contrats, conseils...) qui l'accompagnent »⁴³⁵, et du « programme d'action » définis par Madeleine Akrich et Bruno Latour⁴³⁶ et utilisé dans de nombreux textes sur la conception et l'usage des technologies de l'information et de la communication⁴³⁷.

Dans un texte de 1990, sur l'utilisation et le renoncement au magnétoscope chez les utilisateurs de réseaux câblés, Madeleine Akrich⁴³⁸ invite à s'intéresser à ce que l'usage de l'objet technique change dans le groupe qui l'utilise, chez son utilisateur ou plus généralement dans les relations que les individus entretiennent avec un certain nombre d'autres dispositifs techniques. L'hypothèse d'Akrich est « qu'il est possible de décrire un objet technique

⁴³⁴ Davallon, J., Noël-Cadet, N., Brochu, D., 2003, *op. cit.*, p.82.

⁴³⁵ Akrich, M., 1987, « Comment décrire les objets techniques », *Techniques et culture*, n°9, p.51

⁴³⁶ Akrich, M., 1993, « Les formes de la médiation technique », *Réseaux*, 60, pp. 87-98. Thierry Bardini propose une analyse critique très intéressante de la notion d'inscription chez les sociologues de la traduction et commente le fait que le recours à la notion d'inscription « postule l'identité du code du designer et de celui retrouvé par l'analyste [il s'agit du sociologue], ou tout du moins suppose que le rôle de l'analyste est inverse de celui du designer : le designer in-scrit, l'analyste dé-crit. » Bardini, T., 1996, « Changement et réseaux socio-techniques : de l'inscription à l'affordance », *Réseaux*, 76, p.128.

⁴³⁷ Voir notamment les travaux de Dominique Boullier. Boullier, D., 2002, « Objets communicants, avez-vous donc une âme ? », *Les Cahiers du numérique*, 4, vol. 3, pp. 45-60.

⁴³⁸ Akrich, M., 1990, « De la sociologie des techniques à une sociologie des usages - l'impossible intégration du magnétoscope dans les réseaux de câbles de premières générations », *Techniques et culture*, 16, pp. 83-110.

comme un scénario, un script, définissant un espace, des rôles et des règles d'interaction entre les différents acteurs (humains et non-humains) qui viendront incarner ces rôles »⁴³⁹.

Dès lors, « la fonction des objets techniques ne s'oppose pas à la signification [...] la fonction n'est qu'une partie du programme d'action défini par le scénario inscrit dans le dispositif technique ; plus précisément, c'est la définition globale de ce qui, du point de vue de l'utilisateur, est dévolu à l'objet »⁴⁴⁰. Ainsi « la disjonction entre "l'utilisateur tel qu'il est inscrit dans le dispositif" autrement dit l'actant et "ce que le dispositif se doit de mobiliser chez son utilisateur", autrement dit "la position", a pour fondement l'idée selon laquelle les objets techniques ont autant besoin pour exister et fonctionner de formes d'organisation "sociale" que nos sociétés ont besoin d'objets techniques pour se stabiliser et perdurer »⁴⁴¹.

La « position » qu'Akrich reformule en « posture » trois ans plus tard, correspond au statut d'un acteur « pris dans une ou un ensemble de relations régies par un unique principe d'équivalence : ainsi, l'abonné, le spectateur, le consommateur de services payants, le membre d'un groupe social déterminé (médecin), etc., spécifient autant de "positions" assignées par telle ou telle partie du dispositif "réseau" à l'usager. À chaque position, correspond un réseau particulier qui associe des dispositifs techniques, humains, organisationnels, etc., et qui suppose une certaine économie des échanges entre les différents points du réseau »⁴⁴².

Le modèle greimassien de l'action (les actants et leurs rôles dans le cours d'une action), qui fonde l'analyse de l'interaction entre objets et sujets chez les sociologues de l'innovation est aussi au cœur du travail de certains sémioticiens de l'écrit de réseau, qui utilisent encore d'autres termes, et parlent de « prégnances » et de « saillances » pour désigner respectivement « une certaine stabilité de la forme perceptive chez le sujet, de son rapport au monde » et ce

⁴³⁹ *Ibid.*, p.85.

⁴⁴⁰ *Ibid.*, p.85.

⁴⁴¹ *Ibid.*, p.109.

⁴⁴² *Ibid.*, p.15 Dans « Les objets techniques et leurs utilisateurs, de la conception à l'action » écrit trois ans plus tard Akrich précise que « l'utilisation du terme posture ne préjuge en rien l'acceptation par l'usager du cadre d'action qui lui est proposé ; elle permet plutôt de prendre en compte l'existence d'une forme de savoir dont les concepteurs font l'hypothèse implicite qu'il est partagé, hypothèse que peut venir contredire l'expérience » Akrich, M., 1993, « Les objets techniques et leurs utilisateurs. De la conception à l'action, *Raisons pratiques*, 4, p.48.

qui ressort de l'objet, l'acte de donation à la perception⁴⁴³. La notion d'« affordance », formalisée dans le champ de l'ergonomie cognitive, serait intéressante à discuter ici, car elle évoque l'idée que l'objet, par sa forme et sa matérialité offre une certaine représentation de ce que peut être son usage⁴⁴⁴, mais surtout elle met en jeu une tension entre perception et interprétation.

Les termes de « scénarios d'usage » et de « scénarisation » proposés par Annie Gentes⁴⁴⁵, diffèrent sensiblement des acceptions précédentes et leur distinction/rapprochement permet de poser la question du statut de l'objet en tant qu'outil de communication. Le scénario est bien pensé au sens de récit construit par les concepteurs des objets, au cours des premières étapes des projets de recherche ; « les scénarios décrivent ce que la technique devra faire (ils ont une valeur contractuelle) et donnent les pistes pour la fabrication, à la fin du projet d'un démonstrateur – qui devra, comme son nom l'indique, démontrer que l'objet technique fonctionne et qu'il rend un service »⁴⁴⁶. L'auteure montre qu'en réalité, « les scénarios participent d'un effort considérable pour dire ce qu'est la technologie au-delà de ses caractéristiques techniques »⁴⁴⁷. Si les ingénieurs pensent des scénarios qui mettent en relation les fonctionnalités de la technique, des actions, et des rationalités pratiques, les designers ont plutôt recours à une scénarisation qui place l'objet dans un jeu entre représentations, expérience esthétique et rapport de communication dans un lieu spécifique.

Ce type d'analyse permet de discuter la notion de programme. Ce terme, tel qu'il est utilisé dans les exemples ci-dessus, convoque de nombreuses notions que l'on peut appeler *les catégories du faire* : pratique, usage, activité, action. Yves Jeanneret analyse que le terme met, en réalité, en jeu un rapport entre trois éléments : les différentes modalités de la capacité

⁴⁴³ Pignier, N., 2002, « Le parcours visuo-moteur de l'internaute : de la perception à la signification », in Barrier, G., Pignier, N., (dir.), 2002, *Sémiotiques non verbales et modèles de spatialité*, Limoges, PULIM, p.97. Nicole Pignier, par exemple, propose de dire qu'une « navigation pertinente consiste en l'harmonie entre deux styles en présence, celui du sujet de perception avec ses prégnances et sa sensibilité et celui de l'objet de donation avec ses saillances perceptives, sa plasticité et son iconocité » *Ibid.*, p. 98.

⁴⁴⁴ Gibson, J. J., 1977, « The Theory of Affordances », in Shaw, R. E., Bransford, J., (dir.), 1977, *Perceiving, Acting, and Knowing*, Hillsdale, New Jersey, Lawrence Erlbaum Associates, pp. 67-82.

Norman, D. A., 1990, *The Design of Everyday Things*, New York, Doubleday.

Norman, D. A., 1999, « Affordances, Conventions and Design », *Interactions*, VI, (3), pp. 38-42.

Despres-Lonnet, M., 2004, « Écrits d'écran : le fatras sémiotique », *Communication et langages*, 142, pp. 43-52.

⁴⁴⁵ Gentes, A., 2008, « Médiation créative : scénarios et scénarisations dans les projets d'ingénierie des TIC », *Hermès*, 50, pp.83-89.

⁴⁴⁶ *Ibid.*, p.84.

⁴⁴⁷ *Ibid.*, p.85.

du *faire* sur un plan empirique (usage, action, activité, etc.) ; le cheminement, et la mobilisation des traces et tracés du *faire* sur le plan du processus d'écriture, et, enfin, sur le plan du fonctionnement documentaire et sémiotique des signes écrits, le statut qui est donné à ces traces et tracés, configurés en dispositifs de représentations.

Or la notion de programme évoque surtout l'idée que les choses seraient à la fois écrites et formalisées à l'avance. Le « programme d'activité », tel qu'il est posé dans les textes précédents, est une anticipation, mais il est aussi une formalisation de l'activité. En ce sens, le lien qui l'unit à la notion de pratique ne peut être que très lâche, tant la pratique est un *faire* qui déborde le strict séquençage qui en revanche pourrait définir une activité. La notion de tâche, notamment au sens de tâche professionnelle, est, à ce titre, intéressante à mobiliser. Dans les programmes de recherche, l'activité de recherche est prévue et organisée en « *work-packages* », c'est-à-dire en unités de travail qui désignent autant les acteurs sociaux qui sont sollicités dans chaque cas précis, que les tâches qui sont décrites et ordonnées selon un calendrier sophistiqué – il existe, notamment, des logiciels spécifiques qui organisent de façon informatique le rapport tâche/échéance. L'activité de recherche est ainsi planifiée et prévue à l'avance, elle est réifiée en un programme d'activité auquel se réfèrent les membres du projet, mais surtout, vis-à-vis duquel les institutions de tutelle jugent de la bonne marche du projet. Le programme est ainsi une structure complexe prise comme un système qui assure la gestion des relations informationnelles, et donc qui peut être maîtrisé⁴⁴⁸. La tâche semble ainsi se définir comme une action désémantisée, c'est-à-dire désinvestie de son rapport au contexte, des représentations qui peuvent être associées à des façons de faire ainsi qu'au poids idéologique et politique de l'objectif sous-jacent à la tâche.

La pratique de recherche ne peut se définir à l'avance en tant qu'ensemble de « *work-packages* » et pourtant la construction de ces grilles de programme fait elle-même déjà l'objet d'une pratique qui permet de produire ces objets et de les faire circuler sans qu'ils apparaissent comme des aberrations. Mais, les dispositifs textuels, qu'ils soient des projets de recherche, des panneaux ou encore des écrans de jeu, ne peuvent pas prescrire ce qu'est la pratique. Ils engagent des mouvements, des modalités d'interprétation et ils laissent un espace large aux façons de saisir et de se saisir des objets. Les dispositifs textuels dans « Sainte

⁴⁴⁸ Voir la critique de Jeanneret, sur le terme cybernétique, dans le chapitre cybernétique de l'imparfait. Jeanneret, Y., 2008, *op. cit.*

Russie », ne prescrivent pas. Ils laissent dans le flou le lien précis entre écrit et pratique ainsi que la façon dont une pratique s'organise en activités.

La notion de programme est pertinente, dans la mesure où ces dispositifs de communication sont toujours des objets sociaux et politiques. Mais si l'on est d'accord avec cette remarque, on dira que les programmes d'activités sont multiples. En effet, le programme d'activités dans l'exposition peut résider dans un projet de capter, sous forme de circulation des flux, toute forme de pratique ; ou alors peut résider dans un projet d'inventaire scientifique et encyclopédique toute relation aux objets.

La notion programme semble mettre à distance la notion de communication ce que le terme d'« implication de communication » évite. Le terme de programme ne prend pas en charge le fait que la communication est un ensemble large qui compte sur des échanges, mais aussi sur des investissements fantasmatiques. À ce titre, on peut rapprocher à la discussion du terme de programme, celle du terme de contrat, qui met en jeu l'idée que les participants d'une situation de communication pourraient s'engager et jouer durablement le même jeu⁴⁴⁹. Parler en termes de contrat pour caractériser le mode de relation anticipé dans le dispositif (textuel, expositionnel...) reviendrait à pouvoir appréhender l'ensemble du processus de communication et à penser la relation comme acceptée et explicite. La notion de contrat a certes l'avantage de proposer une interaction médiatisée par un objet (le texte médiatique) donc de donner un statut au dispositif. Mais, elle a l'inconvénient de vouloir fixer les pratiques en leur donnant une dimension systématique. « [Le contrat] saisit le disparate des pratiques dans une enveloppe. »⁴⁵⁰

La notion de contrat et celles qui lui sont opposées, comme la « promesse »⁴⁵¹, par exemple, témoignent de la volonté de comprendre comment un lien s'élabore à travers la discontinuité des processus de communication. Elles témoignent aussi du fait qu'il existerait une représentation de la communication en jeu dans la communication. Or si le contrat masque la spécificité de la réflexivité de cette communication à l'œuvre dans les dispositifs médiatiques (on ne peut, en effet, pas la confondre avec la réflexivité à l'œuvre dans le discours, par exemple, telle qu'elle est étudiée par la rhétorique), la notion de programme masque la

⁴⁴⁹ Véron, E., 1983, « Quand lire c'est faire : l'énonciation dans le discours de la presse écrite », *op. cit.*

⁴⁵⁰ Patrin-Leclère, V., Jeanneret, Y., 2004 « La métaphore du contrat », *Hermès*, 38, p.135 - Voir aussi Jeanneret, Y., 2008, *Penser la trivialité, La vie triviale des êtres culturels*, Hermès-Lavoisier, pp.152-158.

⁴⁵¹ Jost, F., 1997, « La promesse des genres », *Réseaux*, 81, pp. 11-31.

spécificité de la pratique de communication qui met en jeu un ajustement permanent entre des représentations, des figures, des rôles et l'interprétation du supposé « programme ».

La notion d'implication de communication est une proposition théorique qui permet de penser l'anticipation et la représentation (de la communication, de l'usage) selon les modalités de textualisation spécifiques de tel dispositif de communication, mais aussi l'espace de pratique spécifique qu'ouvre la manipulation du dispositif. « L'implication de communication pourrait être définie comme une pente dans laquelle l'interaction s'engage si les sujets sociaux suivent, sans distanciation, la logique des formes auxquelles les productions médiatiques les confrontent. »⁴⁵²

On citera pour conclure des notions qui se posent en contrepoint des termes de « programme » ou de « scénarios » et qui abordent l'utilisation effective de l'objet. Ces termes sont intéressants, car ils mobilisent une représentation de la situation de communication qui fonctionne à *plein* dans le cours même de l'utilisation du dispositif. La posture « cognitive *a priori* » développée par Fabienne Thomas correspond à la « connaissance approximative de ce que peut nous procurer une expérience médiatique particulière »⁴⁵³ (connaissance générale fondée sur l'expérience qu'on en a déjà eue, ou sur les idées préconçues qu'on en a ; élément intrinsèque, en ce sens où visiter une exposition de sciences ne correspond pas à la même expérience que la visite d'un musée d'art ; et, enfin, potentialité réceptive en ce sens que « déambuler physiquement dans un musée, s'asseoir devant son écran [...] sont des conditions de réception qui peuvent intervenir dans la construction de la motivation du contact médiatique, quel qu'en soit l'objet »⁴⁵⁴).

La posture de visite⁴⁵⁵, détermine le projet de visite combiné au rapport que le visiteur entretient avec le thème de l'exposition, au cours de sa visite, ou encore le « projet d'usage »⁴⁵⁶ est une façon de penser l'usage en tant qu'il est déterminé par son déploiement dans un temps qui déborde l'utilisation de l'objet et qu'il sert un objectif plus général que

⁴⁵² Jeanneret, Y., 2008, *op. cit.*, p.155.

⁴⁵³ Thomas, F., *op. cit.*, p.221. La posture cognitive *a priori* devient au cours de l'effectuation du dispositif, une posture cognitive spécifique.

⁴⁵⁴ *Ibid.*, p. 221.

⁴⁵⁵ Eidelman, J., Cordier, JP., Letrait M., 2003, *op. cit.* Dans cette analyse spécifique à l'exposition « Kannibals et vahinés », qui s'est tenue au MAAO, en 2001-2002, Jacqueline Eidelman retient quatre postures (hédoniste, érudite, interprétative et engagée) qu'elle associe à quatre effets sur l'expérience de visite (« mise à distance », « mise en perspective », « mise en exposition » et mise en abyme »).

⁴⁵⁶ Davallon, J., Le Marec, J., 2000, *op. cit.*

l'utilisateur s'est assigné, en tant qu'il est investi de désirs et d'attentes et qu'il constitue parfois une prise rassurante face à l'innovation⁴⁵⁷. La notion de « prédilection », enfin, désigne le travail de reconnaissance et d'interprétation à l'œuvre par l'utilisateur, dans le cours de l'interaction médiatisée⁴⁵⁸.

Cette discussion va permettre de justifier la visée de ce chapitre VI. Cette visée oriente toute la suite de la thèse. La notion d'ajustement pourrait poursuivre le questionnement évoqué sur la notion de programme et s'articuler à la notion d'implication de communication, car elle correspond à la reconnaissance par l'utilisateur d'une représentation de la communication en jeu dans le dispositif qu'il est en train d'éprouver et d'interpréter, ainsi qu'au déploiement d'une expérience d'interprétation-évaluation, de comparaison et de prise de rôles. Le dixième chapitre de ce mémoire de thèse présente ces trois modalités de l'ajustement à partir de l'analyse des deux situations de visite « Sainte Russie » et « PLUG ». En somme, l'existence d'un ajustement suppose qu'on interroge de façon critique la question du programme. D'une part, et ce sera l'objet des analyses qui suivent, le texte sollicite bien le lecteur-visiteur, mais il superpose des logiques d'usage, des projets possibles. Le visiteur n'a pas de programme, il connaît des scripts possibles d'activités repérées et porte aussi des projets potentiels. Son ajustement consiste moins en l'adaptation à un programme proposé par le dispositif qu'à l'exercice d'une implication avec les objets au cours de laquelle, le visiteur remobilise, désire, confronte ces différents univers possibles de pratiques.

Lecture, écriture et contextes d'usage

Une deuxième remarque s'impose ici : l'analyse du texte dans « PLUG » nous a permis de poser un certain nombre de questions et, notamment, de poser au centre de la réflexion le rapport entre usage du texte et usage par le texte, ou en d'autres termes activité de lecture et activité plus générale, de jeu ou de visite.

L'organisation du projet en elle-même impliquait que le regard se tourne d'abord sur l'objet technique et son fonctionnement. Étant un projet technique, soutenu par le programme RIAM (Recherche et Innovation en audiovisuel et multimédia) de l'Agence nationale de la recherche, les résultats attendus concernaient d'abord le fonctionnement du dispositif, ce qui a

⁴⁵⁷ Davallon et le Marec parle de « bagage représentationnel » *Ibid.*, p.178.

⁴⁵⁸ Jeanneret, 2008, *op. cit.*, p.167.

obligé tous les chercheurs à se concentrer sur l'opérativité technique de l'appareil dans un premier temps. L'équipe de recherche en sciences de l'information et de la communication a ensuite tenté de qualifier le dispositif, de comprendre son opérativité sociale et symbolique à partir de l'étude de ce qu'on appelle l'intégration ou la « concrétisation » pour reprendre un terme de Gilbert Simondon⁴⁵⁹, des différents développements techniques engagés dans l'objet⁴⁶⁰. Les termes « ensuite » et « d'abord » ne visent pas tant à signifier le déroulement de la recherche en deux étapes dans le temps qu'à montrer que le programme de recherche posait un cadre préalable avec différents espaces de jeux. En réalité, le travail entre les chercheurs (ingénieurs et sciences sociales) a témoigné, une fois de plus, de l'absence de séparation radicale entre la construction technique de l'objet et sa construction sociale⁴⁶¹.

Ainsi le dispositif a été présenté comme permettant au visiteur d'*écrire* sur les bornes du musée. Au sein de l'équipe de recherche, les deux notions de lecture et d'écriture ont été très structurantes et débattues⁴⁶². Ces termes sont liés, aussi, au fait que le dispositif va être testé, qu'il va être accompagné d'une présentation et que les visiteurs vont avoir peu de temps pour utiliser l'objet. Le bénéfice des deux termes est d'engager des représentations communes aux visiteurs et aux ingénieurs. Ainsi les catégories de lecture et d'écriture révèlent le fait que le destin de l'objet technique est anticipé et que sa circulation dans des univers de pratiques et de représentations très différents du strict cadre du laboratoire est pensée au cours de son invention.

Dans ce mémoire de thèse, ce qui sera interrogé sera plutôt la façon dont ces termes renseignent sur la pratique des sujets et sur l'anticipation de cette pratique par l'objet. L'analyse peut ainsi convoquer les débats sur les théories de la réception. Par exemple, Jürgen Müller montre dans un article consacré aux lieux communs de la réception que l'ère

⁴⁵⁹ Simondon, G, 1958, *Du mode d'existence des objets techniques*, Paris, Aubier.

⁴⁶⁰ Ce travail a fait l'objet d'un article qui explique comment les modalités de convergence entre les disciplines faisant partie du projet se sont opérées à partir d'une remise en cause et d'une réflexion sur les spécificités et les postulats de chaque discipline. Gentès A., Jutant, C., 2011, « De la convergence à la performance : le cheminement dans l'invention d'un média », *Culture et musées*, [en cours de révision].

⁴⁶¹ Flichy, P., 1991, « L'historien et le sociologue face à la technique, le cas des machines sonores », *Réseaux*, 46-47, pp. 47-58.

⁴⁶² Gentès, A., Jutant, C., Guyot, A., Simatic, M., 2010, « Designing Mobility: Pervasiveness as the Enchanting Tool of Mobility », in Ystad, S., (dir.), 2010, *MobiCASE 2009*, LNICST 35, Springer Verlag, pp. 401-409.

numérique interroge les formes de réception et permet en tout cas de rajouter au débat sur le binôme production/réception, une balise qui serait celle de la navigation⁴⁶³.

Pour le moment, disons seulement que le questionnement autour de la nature de l'activité de lecture engagée dans « PLUG » nous a permis de dire qu'il fallait dorénavant parler de deux contextes d'usage : l'activité de lecture proprement dite et l'activité dans laquelle cette lecture est un intermédiaire. Il s'agit de deux activités différentes, mais qui renvoient l'une vers l'autre. Il s'agit, en réalité, des deux versants du contexte programmatique tel que le définit l'équipe de Gallica. « Vu du côté médiatique, c'est-à-dire de l'organisation sémiotique et fonctionnelle du site médiateur, [le contexte programmatique] désigne plutôt toute stratégie qui cherche non seulement à anticiper le processus de lecture – la manière dont le lecteur peut s'y prendre pour comprendre –, mais aussi l'utilisation que le lecteur peut faire de ce que lui propose le site dans le cadre même de son programme concret d'activité. »⁴⁶⁴ On insiste sur le fait que leur analyse repose bien sûr la distinction de ces deux activités, qui nous paraît fondamentale, le processus de lecture et l'activité générale du lecteur qui renvoient peut être à deux figures ici que l'on pourrait distinguer : le lecteur modèle et le visiteur modèle.

En ce qui concerne le processus de lecture lui-même, il faut peut-être préciser que le parti-pris de cette recherche est de considérer l'utilisation, la manipulation de l'objet technique comme un acte de lecture, ce qui revient à considérer ensemble actes interprétatifs et actes fonctionnels⁴⁶⁵. C'est dans cette perspective que le terme de « textiel » peut être repris, car le fonctionnement sémiotique du textiel, tel qu'il a été décrit, engage de le penser dans le contexte d'une activité qui est une pratique sociale et qui va au-delà du simple fait de faire fonctionner l'outil.

La lecture est une activité sociale, au musée, plus que n'importe où. Elle peut être analysée en tant que telle, comme une activité sociale, mais, plus que tout, elle participe directement de la pratique sociale que constitue la visite. On peut rappeler que les théoriciens de l'exposition ont mis au jour la spécificité du rapport entre texte et visiteurs, à partir du contexte de

⁴⁶³ Müller, J., 2010, « Les lieux communs de la réception », in Goetschel, P., Jost, F., Tsikounas, M., (dir.), 2010, *Lire, voir et entendre la réception des objets médiatiques*, Publications de la Sorbonne.

⁴⁶⁴ Davallon, J., Noël-Cadet, N., Brochu, D., 2003, *op. cit.* p.74.

⁴⁶⁵ L'équipe de recherche qui a travaillé sur la lecture sur le web présente la recherche à partir de trois entrées qui forment concomitamment la lecture des corpus, des documents et des signes électroniques : approprier, interpréter et manipuler. Ghitalla, F., Boullier, D., Gkouskou-Giannakou P. Le Douarin, L., Neau, A., 2003, *op. cit.*

l'activité de visite. Denis Samson, par exemple, a montré qu'on peut retenir trois concepts qui relèvent des stratégies de lecture des visiteurs⁴⁶⁶ : ces derniers manifestent un besoin « d'orientation conceptuelle », ce qui consiste à comprendre la façon dont tous les éléments qui constituent l'exposition sont organisés vers un objectif, un principe, un message ; ils opèrent une « sélection de l'information » qui consiste à privilégier certains éléments du texte aux dépens d'autres ; enfin, comme Harris, Samson parle de la nécessaire « intégration des messages », c'est-à-dire du rapport d'emplacement du texte par rapport aux objets exposés, mais aussi aux autres textes.

Aussi, dans ce chapitre, nous allons étudier, la façon dont les textes, pour nos deux terrains, engagent une activité de lecture.

Pour analyser la relation qui se joue entre le dispositif du texte et le lecteur, nous avons analysé la façon dont le texte appelait son lecteur à la lecture et impliquait bien une activité c'est-à-dire un corps en mouvement. C'est la notion d'implication, telle qu'Yves Jeanneret l'a formalisée, qui sera ici la balise à partir de laquelle, on observera ce jeu entre texte et lecteur⁴⁶⁷. Cette notion permet de penser le dispositif médiatique ou textuel à partir de sa saisie pratique, c'est-à-dire à partir de la spécificité du rapport que peuvent engager la manipulation d'un objet particulier, son interprétation, le fait qu'on s'y accroche, qu'on le sente, et qu'il nous propose un jeu toujours nouveau de contraintes et de possibilités. Au cours des deux enquêtes, nous avons vu des corps prendre place pour la lecture, changer de position, avancer, reculer et se contorsionner même afin de pouvoir opérer la lecture. C'est l'objet de la première section de ce chapitre.

La deuxième section présente l'analyse de la façon dont le texte prend en charge une lecture, qui a comme conséquence de considérer d'une certaine façon les objets de l'exposition, et même de construire et de comprendre une activité de visite, en d'autres termes une activité qui déborde la lecture et qui concerne le dispositif général de communication qu'est l'exposition.

⁴⁶⁶ Samson, D., 1992, « L'évaluation formative et la genèse du texte », *Publics et Musées*, 1, pp. 57-73. Dans sa thèse de doctorat, Samson pose en réalité le concept de « parcours de lecture » « Toute approche d'un élément d'exposition procède d'un parcours de lecture qui conditionne les processus d'appropriation mis en œuvre », in Samson, D., 1995, *op. cit.*, p.236.

⁴⁶⁷ Jeanneret, Y., 2008, *op. cit.*, p.167.

L'analyse du rapport que le texte entretient avec l'ensemble de l'exposition n'est pas nouvelle, comme nous l'avons vu dans l'introduction de cette partie ; ce que nous proposons ici est de considérer ce rapport à partir d'une focale très précise, à savoir l'anticipation de l'usage du texte, de la figure corporelle de lecteur et de visiteur. Nous finirons par une analyse de la façon dont le visiteur reformule et renégocie son activité de lecture au fur et à mesure de sa lecture et de son parcours dans l'exposition.

1. ANTICIPER ET CONSTRUIRE L'ACTIVITÉ DE LECTURE

Cette section veut montrer comment le texte anticipe l'usage qui peut être fait de lui dans la lecture et comment le visiteur manipule cette proposition. On regardera d'abord comment le texte dans « Sainte Russie », mais aussi dans « PLUG », engage des comportements de lecture et des marges de manœuvre pour des postures de lecture. On observera, précisément, comment le geste de lecture est sollicité. Dans le cas de « PLUG » ce geste convoque la catégorie de l'écriture. En effet, les joueurs sont censés *déposer* des cartes virtuelles sur les bornes dans le musée. Savoir comment qualifier ce geste nous permettra de questionner le rapport entre activités de lecture et représentation de l'*usager actif*. On verra, à ce titre, que les visiteurs sont les premiers à interroger le sens de leur pratique et la superposition des logiques à l'œuvre dans le texte.

La section montre, ensuite, comment le texte engage un parcours de visite dans l'espace général de l'exposition. Cette analyse sera l'occasion de mettre en évidence le fait qu'un objet textuel comme le panneau, au mur de l'exposition, par exemple, confronte, en réalité, différentes définitions de l'écriture de médiation : comme transcription d'un discours, comme organisation visuelle de signes, comme objet en contexte spatial, comme modèle d'un rapport culturel. Ces différentes définitions ne construisent pas le même usage de la lecture. Leur superposition dans un même objet textuel fait ainsi coexister des anticipations hétérogènes. Le travail d'ajustement apparaît alors comme d'autant plus sollicité.

1.1 Engager un comportement de lecture

Distance et rapprochement

Le jeu entre surface et signes écrits engage un certain comportement de lecture, au sens de manière d'agir. Ce jeu nous permet d'opérer une première distinction entre les divers textes, dans le cas de « PLUG » et de « Sainte Russie ». Par exemple, le texte sur écran qu'il s'agisse des textes focus ou des quiz, composé de signes linguistiques et d'images, tout comme le cartel près de l'œuvre, engagent une lecture rapprochée quand le texte des panneaux sur les murs de l'exposition impose une distance pour que la lecture se fasse. La taille de la graphie est évidemment différente dans les deux cas et proportionnelle à la distance requise pour la lecture. On voit ici que deux éléments interviennent lorsqu'on analyse ces textes, qui sont deux éléments pris en charge par le concepteur des dispositifs : le premier est déterminé par

l'anticipation d'un rôle de lecteur et de visiteur ; la deuxième exprime la limite qu'exerce la surface sur la définition du rôle du lecteur.

D'une part, la taille et la distance des signes n'engagent pas seulement un type de lecture, mais plus généralement un type d'appréhension du contexte. Le mouvement qu'ils impliquent pour le corps semble directement lié avec la façon dont le visiteur doit aborder la séquence spatiale dans laquelle il se trouve. Dans le cas de « Sainte Russie » la différence entre les panneaux et les cartels est significative. Il faut d'abord rappeler que les cartels autonymes ont la fonction explicite de désigner un objet, le rapport entre objet et texte est la raison d'être du cartel⁴⁶⁸. Cette fonction de désignation est liée à l'emplacement du texte dans l'espace :

« Enfin, je prends toujours mon cas à moi, qui n'y connaît strictement rien, on se demandait quel cartel correspondait à quelle œuvre. Le truc qui aurait été pas mal c'est petit 1/petit 1 au moins le cartel, je sais à quoi il correspond. » (Couple, 28 et 30 ans, Melun, Sainte Russie, entretien)

Ainsi le rapprochement du corps près des cartels est aussi un rapprochement vers l'œuvre dans la mesure où le cartel se trouve tout proche de l'œuvre dans la vitrine. Quand l'éloignement qu'engage le panneau semble lié à une position de recul qui doit permettre un regard sur un ensemble d'objets. Le nombre de mots sur les cartels et sur les panneaux n'est pas le même et on trouve régulièrement plus de mots dans les panneaux ce qui permet de penser que la lecture du panneau prend plus de temps que la lecture du cartel⁴⁶⁹.

Un exemple est symptomatique de ce type de différence ; il s'agit, précisément, du seul cas dans l'exposition « Sainte Russie » où un grand panneau a été installé près d'une œuvre. C'est le cas de la Vierge de Vladimir, œuvre notoire et certainement attendue, elle est, en effet, mise en scène de telle sorte que tout le dispositif communicationnel lui donne le statut d'œuvre phare (vitrine, emplacement dans le fond d'une large salle, isolement significatif vis-à-vis des autres objets, etc.)⁴⁷⁰. Une illustration en est donnée sur la planche n° 4, à la page 247.

⁴⁶⁸ Dans le cas du cartel prédictif et du panneau, la fonction de désignation se double d'une fonction de construction d'un savoir.

⁴⁶⁹ Le comptage des mots par panneaux est en annexe. Annexe n°6.

⁴⁷⁰ On notera une observation qui peut paraître anecdotique mais qui révèle à la fois les attentes des visiteurs vis-à-vis des œuvres notoires et aussi leur culture médiatique. Au cours des observations en salles, de nombreux visiteurs recherchent puis expriment leur étonnement devant l'absence du petit symbole qui signale que l'œuvre fait partie de la sélection commentée dans le guide multi-média. « Et généralement, ces œuvres c'est assez facile, parce que c'est aussi celle-là où tu as le petit symbole des écouteurs. Je pense que tout le monde voit les mêmes que moi ! Je n'y vais pas au symbole, mais je les retrouve à chaque fois ! » (Homme, 29 ans, Paris, Sainte Russie, entretien).

Parmi ces différents éléments de mise en scène, le fait d'avoir encadré l'œuvre avec deux morceaux de textes, qui appartiennent ostensiblement au registre des panneaux muraux, mais qui pourtant adoptent un format de casier original (vertical et non plus horizontal), permet aux visiteurs d'expérimenter la rupture du lien entre œuvre et cartel, ou plutôt le décalage qu'il existe entre deux types de lectures (cartel et panneau) et la pertinence du lien entre l'objet exposé et un des deux types de lecture. On se rend compte que le contenu du cartel, c'est-à-dire la mention, dans un cadre spécifique consacré à la désignation, d'un nom, d'une date et d'un matériau, reste indispensable puisqu'il est, en effet, reproduit. On le reconnaît, car il présente les caractéristiques que l'on vient de décrire et qu'il reproduit aussi la même graphie et le même casier que dans les autres cartels de l'exposition. Mais, cette fois, c'est sa surface qui est différente : le texte est, en effet, intégré dans le casier du grand panneau. C'est par sa différence d'avec le texte du panneau, par sa position au bas du panneau et par la reproduction de la syntagmatique interne du registre des cartels que ce petit objet se singularise et appelle à reconnaître effectivement un cartel. Les observations en salle permettent de dire que les visiteurs qui s'approchent de la Vierge de Vladimir, procèdent systématiquement au même jeu de déplacement qui est exactement inverse à celui que l'on observe pour les autres œuvres, qui sont associées seulement à des cartels, et qui fonctionne comme suit :

1. Rapprochement vers le cartel > lecture du cartel > mouvement de recul pour regarder l'œuvre

Dans le cas de la Vierge de Vladimir, on observe plutôt :

2. Mouvement de recul pour lire le panneau > lecture > mouvement de rapprochement vers l'œuvre.

D'autre part, on ne peut pas exclure le fait que la taille des signes est directement, non pas imposée, mais est le fruit d'une négociation entre les caractéristiques formelles et matérielles du support – ce qu'Harris nomme la disponibilité de la surface – et la volonté d'anticiper une activité de lecture réalisable. Dans le cas de « Sainte Russie » encore, la taille des vitrines, des rebords et, enfin, des espaces libres aux murs conditionnent le champ graphique. À ce titre, on rajoute que les visiteurs interrogés font systématiquement état d'une difficulté à se pencher à la bonne hauteur pour pouvoir lire les cartels en général. Les observations dans les salles de l'exposition confirment cette difficulté : on a vu des visiteurs se pencher à 90 degrés ou

encore s'accroupir complètement pour pouvoir lire les textes⁴⁷¹. Dans les commentaires qui suivent, on observe que les visiteurs font état d'une connaissance des pratiques logistiques vis-à-vis du texte dans l'exposition, mais aussi à un certain type de représentations associées au rapport entre œuvre et texte.

« Je ne comprends pas pourquoi c'est toujours posé en bas, puisqu'il y a un mur, ça pourrait être posé à hauteur de vue ! Si c'était à hauteur de vue, on pourrait lire derrière les épaules, c'est bizarre que personne ne pense à ça ? » (Femme, 62 ans, Paris, Sainte Russie, récit itinérant)

« Non alors en revanche, c'est toujours en bas, à droite, planqué, s'ils pouvaient le remonter ce serait mieux ! Mais ça ils ont du mal ! Visuellement c'est moins parce que ça perturbe un peu l'œuvre, mais au moins tout le monde voit mieux. » (Femme, 32 ans, Paris, Sainte Russie, entretien)

« Il y a vraiment des vitrines et il est difficile surtout de voir les commentaires. Ils ne sont pas toujours bien positionnés, surtout quand ils sont à plat, ils ne sont pas à hauteur de vue et on est obligé de se tordre le cou pour voir ! » (Groupe d'amies, 51 et 50 ans, Melun, Sainte Russie, récit itinérant)

Un autre exemple concerne le panneau, intitulé « Moscou IIIème Rome », dont l'emplacement pose problème. Pour le lire, c'est-à-dire en observant la distance avec le texte qui permet la lecture, les visiteurs sont obligés de se situer devant une icône placée de l'autre côté du mur⁴⁷². Ils empêchent ainsi les autres visiteurs de pouvoir regarder cette œuvre, ou alors ne trouvent pas leur place ne pouvant se loger entre les visiteurs qui sont déjà stationnés pour regarder l'œuvre⁴⁷³.

« Par contre à un moment donné, j'ai été étonnée je crois que c'est... et bien justement à l'entrée de la salle où il y a les deux bancs, c'est super mal fait : c'est étroit et il y a le panneau pour lire, donc la période et tout, et juste derrière une grande icône, je ne sais pas si tu vois où c'est ? Tu rentres, donc là il y a la porte et c'est à gauche, comme ça donc là tu es comme ça là sur ce côté là il y a expliquée la période machin et juste en face derrière une grande icône. Et comme c'est étroit, tu n'as pas de recul sur l'icône. » (Femme, 25 ans, Paris, Sainte Russie, entretien)

Dans le cas de « PLUG », la présence de l'écran est encore plus intéressante à cet égard. La taille de l'écran, donc de la surface visible, est véritablement une contrainte puisqu'elle est petite, mais le téléphone permet ce que le panneau ou le cartel ne permettent pas, c'est-à-dire de faire apparaître successivement le texte à l'écran. Ainsi le contenu du texte est à la fois tributaire de la taille de l'écran (la taille de la police), mais cette difficulté de l'exiguïté, pour reprendre le terme d'Yves Jeanneret, se trouve compensée et se voit investie d'une nouvelle modalité de lecture qui implique que le lecteur comprenne l'opération de faire défiler le texte et la mette en œuvre. Bien que le panneau dans la salle soit aussi une surface exigüe, dans le cadre du téléphone « le média et le cadre se confondent dans la pleine unicité de l'espace de

⁴⁷¹ Les croquis des positions des visiteurs en situation de lecture sont en annexe. Annexe n°6.

⁴⁷² il s'agit de l'icône funéraire de Basile III.

⁴⁷³ Voir la description de la troisième zone de textes en annexe. Annexe n°6.

lecture »⁴⁷⁴. Ainsi « la richesse du texte n'apparaît au lecteur que s'il repère, sur une toute petite fenêtre, les signes passeurs qui commandent l'actualisation du texte »⁴⁷⁵.

Ce phénomène a fait dire à certains auteurs que le statut du lecteur devait dorénavant prendre en compte cette modalité. Le « lect-acteur », par exemple, est une notion qui souhaite rendre compte de cette participation à l'apparition du document. « Celui-ci, même s'il se donne et parce qu'il se donne selon les principes d'une interaction programmée et définie, ne se dévoile que par le biais d'une extériorité »⁴⁷⁶ que Jean-Louis Weissberg nomme, par exemple, le « lect-acteur »⁴⁷⁷. Si les modalités de l'implication diffèrent entre le panneau au mur et le texte à l'écran, il ne faut pas oublier que cette « lect-acture n'est pas une création ni une production. Elle ne participe pas à l'existence du document, mais seulement à sa visibilité. Elle s'inscrit dans un champ de possibles qui, déjà constitués, car programmés, ne leur manquent qu'un pouvoir d'apparition »⁴⁷⁸. Roger Chartier quant à lui, cite trois aspects de cette modalité de lecture du texte électronique, dont la distribution mobile des textes dans des architectures logiques et la nouvelle matérialité des objets textuels qui donne au lecteur la maîtrise sur la composition, le découpage et l'apparence de ce qu'il veut lire, mais surtout l'originalité des modalités de lecture qui consistent en une articulation entre la pratique du *volumen* et celle du *codex*. « Enfin, en lisant sur écran, le lecteur contemporain retrouve quelque chose de la possibilité du lecteur de l'Antiquité, mais – et la différence est grande – il lit un rouleau qui se déroule en général verticalement et qui se trouve doté de tous les repérages propres à la forme qui est celle du livre depuis les premiers siècles de l'ère chrétienne : pagination, index, tables, etc. Le croisement de deux logiques qui ont réglé les usages des supports précédents de l'écrit (le *volumen* et le *codex*) définit donc, en fait, un rapport au texte tout à fait original. »⁴⁷⁹

Nous allons tenter d'analyser la spécificité de l'activité de lecture dans le jeu « PLUG », dans les paragraphes suivants. Mais avant, il faut insister sur l'importance de l'exiguïté de la surface qui dans le cadre d'un jeu-quête, c'est-à-dire d'un jeu qui impose aux joueurs de se dépêcher, prend tout son sens. Les joueurs déclarent ne pas toujours avoir le temps de *faire*

⁴⁷⁴ Jeanneret, Y., Béguin, A., Cotte, D., Labelle, S., Perrier, V., Quinton P., Souchier, E., 2003, *op. cit.*, p.98.

⁴⁷⁵ *Ibid.*, p.98.

⁴⁷⁶ Sense, X., 2007, *op. cit.*, p.101.

⁴⁷⁷ Weissberg, J. L., 1999, *Présence à distance*, Paris, L'Harmattan.

⁴⁷⁸ Sense, X., 2007, *op. cit.*, p.101.

⁴⁷⁹ Chartier, R., 2003, « Lecteurs et lectures à l'âge de la textualité électronique », in Origgi, G., Arikha N., (dir.), 2003, *Text-e. Le texte à l'heure de l'Internet*, Paris, BPI - Centre Georges Pompidou, pp.22-23.

défiler le texte et ainsi invitent les concepteurs à une recomposition éditoriale qui permettrait de saisir l'information dans le cadre de l'espace visible sur l'écran, sans avoir à manipuler le dispositif. L'observation corrobore cette remarque ; de nombreux visiteurs ne font pas défiler l'écran sur lequel figurent les réponses aux questions. Ils sont parfois évidemment embarrassés de ne pas trouver de réponses qui leur conviennent.

*« Les quiz auraient été plus intéressants, s'ils avaient été moins longs. Deux ou trois lignes auraient été idéales pour comprendre les réponses proposées. Il faut pouvoir lire les trois réponses sur une fenêtre. »
(Femme, 50 ans, Paris, PLUG, entretien)*

La lecture et le média informatisé – la superposition des surfaces

La réunion de deux supports (l'écran et la borne) est la condition dans le jeu « PLUG » pour rendre visible un certain nombre de textes, elle permet un type de lecture, que nous allons chercher à qualifier.

Ce que l'on ne doit pas oublier est que le téléphone et la borne proposent de nombreux signes écrits (les écrits d'écrans, mais aussi les touches du clavier, les dessins sur la borne), qui sont accessibles indépendamment de leur rapprochement. Mais si l'on se concentre sur le rapport entretenu par la réunion du téléphone et de la borne, c'est que le téléphone y apparaît comme un dispositif de lecture, en d'autres termes qui permet de lire le contenu des tags RFID qui sont collés sur la borne. L'étude de cette opération se justifie dans la mesure où elle correspond à une attente forte dans le jeu (découvrir ce que cachent les bornes est un ressort narratif important dans le jeu et surtout le gain de points ne peut se faire qu'à partir d'opérations qui impliquent le rapprochement du téléphone et de la borne⁴⁸⁰) et, par ailleurs, cette situation offre à l'analyse le cas d'un enchevêtrement de médiations informatisées qui repose sur le caractère fonctionnel du signe écrit. Ainsi un certain nombre d'opérations sont requises pour que le lecteur fasse apparaître le texte.

Avant de s'engager plus avant dans l'analyse de l'activité de lecture impliquée par le dispositif de jeu « PLUG », on peut déjà dire que l'usage de la surface-borne en perspective de la lecture, a fait l'objet d'un petit ajustement de la part de l'équipe du projet, qui nous permettra d'illustrer cette question de la relation entre surfaces, signe et activité de lecture. Malgré l'ensemble de signes présent sur le panneau, l'activité de lecture, à double titre

⁴⁸⁰ A l'exception d'une opération qui consiste à rapprocher son téléphone de celui d'un autre joueur.

d'interprétation des éléments sur l'image et d'opération de lecture par apposition du téléphone sur la borne, n'est pas apparue comme une activité facile. Si les visiteurs interprètent bien les éléments de la borne comme signalant que le dispositif participe du jeu « PLUG » et que c'est à son endroit que se joue une interaction entre téléphone et borne, en revanche la façon de se saisir de la borne a fait l'objet de nombreux tâtonnements.

On peut expliquer cette observation en rappelant que le panneau de la borne a plusieurs fonctions : nous avons parlé de la fonction d'attention, mais une autre fonction fondamentale pour le déroulement du jeu correspond à une fonction que nous pourrions qualifier de *mode d'emploi*. En effet, à la lecture du panneau, le joueur doit pouvoir interpréter la façon correcte de poser son téléphone sur la borne afin de procéder aux échanges et aux autres opérations requises dans le jeu. L'enquête auprès des joueurs a montré que cette fonction n'était effectivement pas remplie par le panneau dans la mesure où les joueurs plaçaient leur téléphone à des endroits très différents (sur les côtés, tout en haut, etc.). Les concepteurs du jeu ont donc proposé de rajouter un élément signalétique pour tenter de réduire les mauvaises interprétations. Deux petites flèches ont été disposées sur le panneau à l'endroit précis où le téléphone devait être disposé. Cette proposition s'est avérée très efficace.

« D'accord et bien c'était super discret votre implantation parce qu'on ne voit pas les antennes, enfin, à part la borne on ne voit pas d'antennes énormes et tout donc ça super. Votre signalétique sur les bornes est très bien parce que si tu respectes scrupuleusement flèche contre flèche, il n'y a pas de problème. Mais très léger en fait moi j'ai trouvé ça super bien intégré en fait. » (Femme, 28 ans, Paris, PLUG, entretien)

Fermons cette parenthèse et reprenons l'analyse de Jean Davallon, Nathalie Noël-Cadet et Danièle Brochu qui ont montré que les indices d'usages anticipés, dans les sites (tels que les sites médiateurs) « proposent au lecteur une certaine manière de coopérer afin de pouvoir comprendre et utiliser »⁴⁸¹. Ils montrent, à ce titre, qu'il y a une gradation continue entre le mode sémi-discursif d'apparition de ces traces (la description d'un usage anticipé) et le mode de la fonctionnalité (l'indication fonctionnelle la plus opératoire). La remarque qu'ils font est que cette gradation est certainement liée à « la nature fondamentalement performative de l'écriture de réseau dont la caractéristique est de lier le discursif et l'opératoire »⁴⁸².

Ainsi la notion de « textiel », telle qu'elle est formalisée dans cette recherche, renvoie à un type de texte à la fois machine techno-sémiotique et opérateur d'action. Le textiel « sollicite

⁴⁸¹ Davallon, J., Noël-Cadet, N., Brochu, D., 2003, *op. cit.*, p.70.

⁴⁸² *Ibid.*, p.71.

fortement le lecteur et lui demande de participer au fonctionnement même du dispositif [...] en contrepartie ce texte est capable de s'intégrer dans la pratique de l'utilisateur »⁴⁸³. Ce type de texte délègue au lecteur une grande part du travail de signification. « Que le lecteur ait charge d'interpréter est le propre du texte, mais le textiel abandonne une grande part de son sort interprétatif au lecteur du fait de son ouverture sur la situation de production et de réception, sur le lecteur, sur ce à quoi il réfère. Non au lecteur comme sujet psychologique ou sémiotique, mais au lecteur comme acteur engagé dans un programme d'activité. »⁴⁸⁴

Comme cela a été décrit plus haut, l'utilisation du dispositif dans le cas de « PLUG » permet de jouer. En d'autres termes, la lecture est ici directement associée à l'activité de jeu. Le joueur doit approcher son téléphone de la borne et mettre en contact l'appareil avec le tag pour que l'échange d'informations par fréquences radio se produise. Un court détour par le fonctionnement technique du dispositif permettra de bien comprendre l'analyse qui est proposée ici. En fait, le tag RFID⁴⁸⁵ stocke un octet (dont la valeur correspond à une carte virtuelle) et chaque téléphone contient une base de données locale qui permet d'associer aux différentes valeurs d'octet les attributs des cartes virtuelles (photo, texte explicatif, ainsi que quiz et enregistrement audio). Grâce à une application java⁴⁸⁶, ainsi qu'à la base de données, ces attributs apparaissent sur l'écran du téléphone. Lorsqu'un échange se produit, l'application java inscrit la nouvelle valeur de l'octet sur le tag. Le tag s'en trouve modifié⁴⁸⁷. Mais le contenu du tag n'est jamais visible que par l'intermédiaire de l'écran.

Si l'on entreprend de décrire le fonctionnement sémiotique de l'écran, il est important de partir du fait que c'est sur l'écran du téléphone qu'apparaissent les signes qui renvoient à un autre support ; en ce sens, l'écran fait apparaître une écriture qui est doublement médiatisante (elle traduit le langage informatique (le code) qui la rend visible et lisible et elle traduit le contenu d'un élément qui est étranger/extérieur au téléphone, le tag). L'écran est fondamental puisqu'il cristallise et appelle à ce qu'Yves Jeanneret nomme en substance une *poétique capable d'associer le rythme des espaces et la valeur des signes passeurs*.

⁴⁸³ *Ibid.*, p.86, souligné par nous.

⁴⁸⁴ *Ibid.*, p.87.

⁴⁸⁵ Sa mémoire correspond à 1 Ko.

⁴⁸⁶ Le langage java permet de créer des applications sur téléphone mobile.

⁴⁸⁷ Pour une description détaillée du fonctionnement technique du dispositif, on peut lire, Simatic, M., 2009, « RFID-based replicated distributed memory for mobile applications », *Proceedings of the 1st International Conference on Mobile Computing, Applications, and Services Mobicase 2009*, pp.1-18.

Plus que jamais, l'exemple de « PLUG » interroge le statut de l'écrit d'écran dans une économie médiatique dans la mesure où « il ne nous présente jamais qu'une seule surface textuelle à la fois, et ce que l'on appelle si malencontreusement "naviguer", c'est lire les signes présents sur cette surface comme indices d'autres ressources textuelles possibles »⁴⁸⁸. Comme l'explique encore Dominique Cotte, « la question de la relation à l'espace [dans le document numérique] se pose doublement, car le document [...] ne peut pas être détaché des *artefacts* et dispositifs qui en permettent d'un côté la lecture, de l'autre le classement. [...] Ce que l'on présente au lecteur à l'écran, c'est une double simulation de l'espace : l'espace sémiotique du document lui-même, et l'espace d'organisation du dispositif à l'intérieur duquel se trouve classé, rangé, décrit, indexé, le document en question »⁴⁸⁹.

Ici, la question du basculement entre activité de lecture et activité d'écriture doit être posée, toujours d'un point de vue sémiotique et, à ce titre, la catégorie de l'interactivité peut être sollicitée et interrogée. L'écriture, en tant que catégorie signifiante, joue en réalité, dans le jeu, à la fois un rôle de ressort narratif et de médiation symbolique (le joueur doit *déposer* des cartes sur les bornes, il peut ainsi rendre confus le rapport du signifiant et du signifié (compris comme le rapport entre l'objet et sa carte), encourager à le rétablir), mais aussi un rôle réflexif puisqu'en réalité, elle permet de comprendre le fonctionnement du tag RFID (l'échange de données par radio-fréquence). La représentation d'un travail d'écriture est sémiotisée à l'écran. L'échange de cartes est donné à voir littéralement par un glissement des cartes lorsque le joueur lit et dépose un contenu sur le tag. Ce qu'on observe ici est que le dispositif rend compte de l'activité du lecteur, de l'opérativité des signes passeurs qui ne sont autres que des indications fonctionnelles qui anticipent l'usage du joueur (les touches « échanger cette carte »).

Nous avons remarqué une satisfaction toujours renouvelée de la part des joueurs qui procédaient à ces échanges et qui regardaient ce chassé-croisé des cartes. Ils manifestent, souvent, le souhait de voir apparaître immédiatement à l'écran des signes qui rendent compte de l'opération qu'ils sont en train de faire, qui la représentent, en tout cas qui la signalent. Un exemple illustre cette économie sémiotique entre geste/retour de force. Au moment de l'échange entre deux joueurs, le téléphone rend compte du gain de points par une brève

⁴⁸⁸ Jeanneret, Y., 2007 [2000], *op. cit.*, p.156.

⁴⁸⁹ Cotte, D., 2007, *op. cit.*, p.29.

vibration. La situation d'interaction particulière qui engage deux joueurs à toucher leurs téléphones qui se mettent à vibrer de surcroît, crée d'ailleurs plus souvent une situation de complicité, qu'une situation de gêne. Cette remarque permet d'interroger le caractère d'interactivité, tel qu'il est attendu par les usagers, en d'autres termes, tel qu'il est fonctionnel dans une économie de l'interprétation du dispositif.

Précisons donc que le geste d'écriture, s'il en est une, est un geste d'écriture médiatisée. Cette analyse vaut pour le geste de lecture. « Ce que l'on voit à l'écran n'est pas ce que l'on fait réellement avec la main. L'action du corps dans son espace réel est différente de ses effets dans l'espace d'inscription informatique dont le texte-image à l'écran ne présente qu'un état virtuel. »⁴⁹⁰ Mais ce qui compte ici est que le dispositif active ce qu'Eleni Mitropoulou appelle l'illusion d'un faire-réceptif, « tour de magie qui fait croire aux performances non seulement sans dévoiler les compétences, mais surtout en brouillant les pistes d'attribution de ces compétences »⁴⁹¹. Dans l'analyse sémiotique qu'elle fait du phénomène d'interactivité pour les objets médiatiques multimédias⁴⁹², Eleni Mitropoulou montre que s'y joue un jeu d'aller-retour entre un « faire être » et un « faire-faire » fondé sur la croyance que le « faire-réceptif » est l'opération et les conditions de sa réalisation. « L'interactivité apparaît comme l'instance émettrice déléguée par le récepteur en vue d'extraire un état de texte disponible du stock multimédia. Le récepteur est détenteur d'un faire-faire ; c'est-à-dire d'un faire manipulateur. »⁴⁹³ Le type de commentaire qui suit, métaphorique à dessein, est très révélateur de cette prise de position par l'utilisateur qui exploite pleinement les illusions qui fondent l'espace d'énonciation porté par un dispositif informatisé comme « PLUG » :

« La première fois que j'ai joué, j'avais l'impression que les objets étaient là, qu'ils attendaient qu'on les réveille, qu'ils avaient besoin de notre présence pour vivre ». (Homme, 40 ans, Paris, PLUG, entretien)

On retrouve ce type de commentaire dans le discours d'autres enquêtés qui citent et commentent ce qu'ils appellent un besoin d'animisme.

« Les objets technologiques sont des objets magiques pour la majeure partie des gens. Tu vois des comportements, ils essaient d'amadouer la machine ils ne savent pas comment communiquer avec l'objet et l'objet c'est forcément un esprit un grand esprit. Ils ne comprennent absolument comment ça marche, déjà nous on ne comprend pas non plus » (Homme, 35 ans, Evry, PLUG, entretien)

⁴⁹⁰ Jeanneret, Y., Béguin, A., Cotte, D., Labelle, S., Perrier, V., Quinton P., Souchier, E., 2003, *op. cit.*, p.102.

⁴⁹¹ Mitropoulou, E., 2007, *op. cit.*

⁴⁹² « L'interactivité est ici considérée dans sa fonction sémiotique, c'est-à-dire comme ce qui relate formes d'expression et de contenu dudit objet » *Ibid.*, p.5.

⁴⁹³ *Ibid.*, p.12.

Au cours de notre enquête, cette dimension du *faire* est convoquée dans tous les discours des joueurs. La récurrence de termes comme « agir » et d'autres verbes d'action visant à qualifier la nature de l'opération effectuée par les joueurs n'est pas anodine. Certains joueurs ont comparé le geste de dépôt de carte sur la borne au dépôt d'une trace. Le téléphone est comparé à « une baguette magique », il permet de transformer la borne, d'en changer le contenu.

« Alors que là, c'est moi, je peux donner quelque chose à tel endroit du chemin, du parcours. Ça, c'est unique. » (Femme, 31 ans, Paris, PLUG, entretien)

« J'apporte ma pierre au dispositif, je complète, au bon endroit, c'est ludique, mais c'est comme s'il y avait plein de cartes et il y a un trou, il en manque une et hop, moi, j'apporte, je complète le lego et hop j'arrive à faire un ensemble comme une construction, il y a un coté participatif, il y a un choix, il faut faire un choix déjà, il faut choisir la carte, la retrouver, l'identifier, on fait nos petits trafics dans le musée, on s'approprie le musée quelque part, on sait qu'on a laissé nos traces un petit peu » (Femme, 31 ans, Paris, PLUG, entretien)

À ce titre, on observe l'utilisation de la terminologie des sciences de l'ingénieur – les joueurs se comparent à des « émetteurs » –, les joueurs procédant à une confusion, analysée depuis longtemps par les sciences de l'information et de la communication, entre un terme qualifiant un procédé technique et une opération qui reste fondamentalement une opération d'interprétation. À ce titre, on voit bien que certains regrettent ne pas être assez *actif* et de n'avoir réalisé qu'un simple téléchargement de données, en échangeant les cartes. Ils auraient aimé laisser un message, un dessin, une information sur la borne pour éprouver une réelle interactivité. Ils auraient aimé agir davantage sur les objets, les photographier, les emporter avec eux.

« Ce qui pourrait être pas mal pour amplifier le fait de laisser une trace de son passage c'est que les utilisateurs puissent écrire sous forme de texto ou n'importe, écrire sur les bornes en fait. Mettre des petits messages. Du genre, "j'ai mis en attente la carte machin sur la borne x tout à l'heure !" ». Mais pour l'instant le coté empathique avec les données échangées je n'ai pas du tout c'était juste un échange de données. » (Homme, 27 ans, Paris, PLUG, entretien)

« On pourrait faire un dessin, le laisser sur la borne et quelqu'un d'autre récupère le dessin à tel endroit du chemin. Et après tu peux faire défiler tous les dessins de tout le monde. Après c'était pas super niveau qualité. Mais tu vois, quelqu'un qui chante pourrait chanter, quelqu'un qui saurait dessiner pourrait laisser un dessin, peut être pas tout le monde ferait ça, mais des artistes qui passent par là, par exemple, qui viendraient et qui laisseraient des choses... ça pourrait être sympa. Ou un mathématicien, qui laisse une équation, comme un wikipédia, où tout le monde laisse sa trace ! » (Femme, 31 ans, Paris, PLUG, entretien)

Ce genre de commentaire laisse supposer que la confusion définie plus haut est convoquée sur un mode rhétorique et qu'elle ne renseigne pas sur la façon dont les joueurs jugent et vivent effectivement leurs actes. On peut faire l'hypothèse que la capacité à écrire est ici convoquée en tant que *norme* ou *critère d'appréciation* du dispositif dans le cadre d'un discours sur la

technologie où l'enquêté témoigne à l'enquêteur qu'il a une bonne connaissance des innovations en vigueur. On retrouve ici les analyses de Le Marec et Davallon sur les CD-Roms culturels : la référence à l'interactivité de la part de certaines personnes interrogées est une façon de qualifier le cédérom comme multimédia et de faire ainsi état d'une « compétence consommatrice autonome » indépendamment de l'usage que font ces personnes de ces dispositifs⁴⁹⁴. On s'en rend particulièrement compte lorsque les visiteurs parlent de la technologie RFID en général et non plus seulement de l'expérimentation. Elle permet, en effet, selon eux, des formes de participation active.

« Une implication forte des gens parce que c'est eux qui apportent quelque chose. Être émetteur a un impact, être actif. Ça rappelle les gens qui écrivent leurs noms quand ils font une visite quelque part... peut-être un genre de mur de tag, de ce genre là, où les gens pourraient laisser une trace de passage. Ça pourrait être vraiment très marrant, parce que ce que ça pourrait être consultable par d'autres personnes ou même, prendre un RDV avec quelqu'un et s'il y a un problème, partir et lui laisser un petit message. » (Femme, 50 ans, Paris, PLUG, entretien)

Si on analyse les propositions que font les joueurs lorsqu'on leur demande ce qui permettrait de rendre les joueurs plus actifs, on observe que ce sont des compétences cognitives qu'ils souhaitent mettre à profit. L'activité concerne bien ici ce que le joueur produit, saisit, comprend. On retrouve ici un questionnement engagé par les théoriciens de l'information et de la communication sur les formes d'interactivité : « L'acte concerné est-il une interprétation qui s'exerce face à un texte ou seulement une compétence qui se vérifie face à une tâche ? »⁴⁹⁵

« On pourrait gagner des indices plutôt que des points, pour récupérer des choses, les assembler, les reconstruire. On assemble pour débloquer quelque chose et découvrir les collections. » (Homme, 27 ans, Paris, PLUG, entretien)

« On identifie un joueur à une carte, par exemple, et on vient la raconter aux autres, on vient raconter son expérience de visite. » (Femme, 28 ans, Paris, PLUG, entretien)

Il semble bien que le joueur engage une interprétation vis-à-vis de ce qui lui est proposé, mais s'il ne qualifie pas son geste d'un geste d'écriture, c'est, en réalité, que l'économie symbolique à laquelle renvoie son geste n'est pas assez profonde, ne l'engage pas suffisamment vis-à-vis des autres personnes qui partagent son expérience, ne fait pas circuler suffisamment de savoirs sur les objets, sur le lieu du musée, et sur sa propre pratique de visiteur, etc. Dans le rapport d'enquête, remis à l'issue de la première phase d'expérimentation, les préconisations ont essayé d'aller dans ce sens, en essayant d'élaborer une typologie de points qui renvoient davantage vers un comportement et l'apprentissage d'un comportement de chercheur, de visiteur, de lecteur.

⁴⁹⁴ Davallon, J., Le Marec, J., 2000, *op. cit.*, p188-189.

⁴⁹⁵ Jeanneret, Y, 2007, *op. cit.*, p.170.

« Dans cette perspective, une réflexion intéressante peut être menée sur le gain des points gagnés. Dans le jeu, quatre types de points pouvaient être gagnés : les points de civisme, de curiosité, d'esprit collectif et, enfin, de collection. La qualification choisie est très révélatrice du rôle donné au joueur. En effet, le civisme, la curiosité, l'esprit collectif et la collection sont les valeurs de la recherche, mais surtout elles correspondent à des compétences communicationnelles (mis à part peut être la dernière). Ainsi, il serait intéressant de dire que les points évalueraient des compétences communicationnelles du joueur : son savoir-faire, son savoir-évaluer et son savoir-échanger. Dès lors, le système de points chiffrés pourrait se transformer au profit d'un système de gain de compétences ou de pouvoir-faire grâce aux compétences »⁴⁹⁶.

On pourra conclure cette analyse en disant que la requalification par les visiteurs de la proposition écrite et la caractérisation de leur activité de lecture deviennent de plus en plus évidentes. On peut dire que plus le texte sollicite et anticipe des logiques hétérogènes (lire/écrire, ou scruter/observer) plus le visiteur interroge les allers-retours entre texte, objets, exposition, espace. L'analyse suivante va poursuivre ce questionnement en abordant plus exactement la question du parcours physique de lecture anticipé par le texte. Elle permettra d'aller plus loin dans la qualification du travail d'ajustement. Elle montrera, en effet, que le visiteur interroge, en réalité, tout le jeu culturel qui existe entre anticipations de la lecture, usages du texte et qualification d'une posture de visiteur.

⁴⁹⁶ Jutant, C., Guyot, A., Gentès, A., 2009, Rapport d'enquête remis à l'ANR, édition 2007-2009 du programme RIAM, « Play Ubiquitous Game and Play more », L5.03 – Bilan de l'expérimentation de « PLUG – les secrets du musée », rapport non publié.

Planche d'illustrations n° 4



Figure n° 1 : vue générale, et perspective sur la Vierge de Vladimir, entourée de ces deux panneaux. Copyright photo : © 2010 Musée du Louvre/Angèle Dequier

Figure n° 2 : œuvre exposée sous vitrine « Vierge de Vladimir » avec panneaux latéraux. Photo Musée du Louvre Camille Jutant



Figure n° 3 : panneau n° 17 L'iconostase de Saint-Cyrille du Lac Blanc, avec schéma

Figure n° 4 : vue générale sur la salle de L'iconostase de Saint-Cyrille du Lac Blanc. On voit le rapport d'échelle entre la taille du schéma (entouré en rouge) et l'espace d'exposition. Photo Musée du Louvre Camille Jutant



1.2 Engager un parcours de lecture

La notion de « parcours de lecture » a été formalisée par Daniel Jacobi et à sa suite, par Denis Samson qui renvoie à l'idée que le texte hiérarchise et organise les savoirs et la lecture qui peut ainsi correspondre à des différentes pratiques : survol, écrémage, lecture attentive, critique⁴⁹⁷. Mais dans les analyses qui suivent, c'est davantage le lien entre parcours dans les salles et parcours de lecture qui sera analysé. Aussi, ce sont plutôt les analyses de Robert Wolf sur le « chemin conceptuel » (*conceptual path*⁴⁹⁸) qui permettent le lien entre les concepts développés par l'exposition, tel qu'ils sont articulés, dans la mise en espace. « Le parcours d'exposition est spatial et visuel. Il y a un parcours dans l'espace et il y a aussi un parcours visuel. Trois activités entrent en scène : voir, regarder et lire. Le musée se définit par un “donner à voir” qui constitue le premier pôle d'attraction des visiteurs. Ensuite vient l'acte de regarder l'image ; il est classique de parler d'une lecture de l'image. Enfin, la lecture sollicite les visiteurs de toutes parts et plus particulièrement sur le panneau. »⁴⁹⁹

Concentration des textes par rapport aux objets

Harris nous rappelle que le point de vue du lecteur est, toujours notamment physique. « Le lieu de la lecture constitue un composant essentiel du contexte, en tant que déterminant principal de la perspective du lecteur. [...] Car ce lieu est parfois choisi par le lecteur lui-même, tandis que dans d'autres cas le lecteur n'a aucun choix. [...] Il existe des textes relativement “mobiles”, des textes créés pour être lus n'importe où. Mais il existe aussi des textes plus ou moins “immobiles”, en particulier des textes inscrits sur des monuments publics, qui exigent une lecture sur place. »⁵⁰⁰

La relation de l'exposition à la lecture doit aussi prendre en compte un élément déterminant de l'expérience de visite : la mobilité. Pour commencer, on peut dire que l'exposition est un lieu qui engage plusieurs types d'activités, notamment la lecture et la déambulation, autrement dit deux activités qui se caractérisent, dans les espaces d'exposition traditionnels, par la distinction de temps de mouvement et de temps d'arrêt, *a priori*. Il existe des cas de lecture en mobilité, notamment avec les applications mobiles pour téléphone et les guides

⁴⁹⁷ Jacobi, D., 1989, *op. cit.*, p.132.

⁴⁹⁸ Wolf, R., 1986, « The Missing link: a look at the rôle of orientation in enriching the museum experience », *Journal of Museum Education: Roundtable Reports*, 11, (1), p.20.

Voir aussi Wolf, R. 1980, « A Naturalistic View of Evaluation », *Museum News*, 58, (6), pp. 39-45.

⁴⁹⁹ Samson, D., 1995, *op. cit.*, p.250.

⁵⁰⁰ Harris, R., 1993, *op. cit.*, p.152.

multimédias, mais la lecture en mobilité reste compliquée à mettre en œuvre, pour la simple et bonne raison que le visiteur doit être attentif à son environnement pour ne pas bousculer les autres, par exemple, ou pour ne pas monter sur un socle, et même pour s’orienter (la lecture des plans d’orientation que les visiteurs emportent avec eux se fait généralement en station fixe) nous y reviendrons⁵⁰¹. C’est ce que montre l’enquête menée en 2007 sur les textes et la lecture dans les collections du Musée du Louvre⁵⁰².

Si on analyse la façon dont un espace d’exposition implique d’une certaine façon le déplacement et l’arrêt du visiteur, on peut commencer par observer, par exemple, où se situent les textes dans l’espace de l’exposition et comment leur économie générale fonctionne, dans l’espace composé d’objets et de visiteurs. Si nous prenons l’exemple des grands panneaux, dans le cas de l’exposition « Sainte Russie », on observe, par exemple, qu’ils sont concentrés dans cinq zones de l’exposition⁵⁰³. Comme le montre la représentation schématique des textes sur le plan général de l’exposition, on observe que ces quatre zones sont réparties presque symétriquement dans l’exposition⁵⁰⁴. Cette concentration a donc comme effet d’engager des phases de visite où le travail de lecture des grands panneaux est sollicité très souvent⁵⁰⁵, et des phases de visite où la lecture est moins sollicitée.

Dans les zones où les textes sont concentrés, l’espace, composé de textes et d’objets, engage donc des parcours de lecture qui couple successivement *pause de lecture, déplacement, pause de lecture*. Dans la zone n° 1 de l’exposition « Sainte Russie », par exemple, on compte une succession de cinq éléments scriptovisuels au mur⁵⁰⁶. Cette concentration a un effet moindre dans les zones n° 2, 3 et 4, dans la mesure où alternent cimaises et recoins, ce qui offre aux textes de se dissimuler et de n’apparaître que lorsque le visiteur s’en rapproche, alors que comme nous l’avons dit dans le cas n° 1, le grand nombre de textes saute aux yeux dès l’entrée dans la salle. L’effet pour le visiteur consiste en un sentiment d’être assailli par le texte.

⁵⁰¹ Le cas de la lecture en mobilité dans l’espace urbain est considéré comme une activité dangereuse, notamment évidemment, pour les automobilistes.

⁵⁰² Jacobi, D., Jeanneret, Y., (dir.), 2007, « Textes et lectures dans les collections du Musée du Louvre », Rapport de recherche pour le Service Etudes et Recherche du Musée du Louvre, (rapport non publié).

⁵⁰³ Voir annexe n° 6.

⁵⁰⁴ Voir annexe n° 6.

⁵⁰⁵ On compte, par exemple, entre cinq et dix objets entre chaque panneau dans des zones où les textes sont concentrés et on en compte entre onze et trente pour le reste des zones.

⁵⁰⁶ Voir annexe n°6.

Néanmoins, lorsqu'on compte le nombre de mots qui figurent dans les textes⁵⁰⁷, on s'aperçoit qu'un ensemble de textes, qui correspond à la zone n° 3, compte beaucoup plus de mots que dans les autres ensembles de textes. Cette zone se situe environ au début de la deuxième moitié de l'exposition. On observe que la majorité des visiteurs lâchent prise à ce moment-là. C'est, par exemple, dans cette zone, qu'on relève des commentaires qui ont trait à l'effort physique que constitue la visite, par exemple :

« C'est vrai des fois on flanche, il ne faut s'arrêter trop longtemps. » (Femme, 60 ans, Avignon, Sainte Russie, récit itinérant)

On remarque, à ce titre, un comportement récurrent qui consiste à modifier son comportement de lecture, sélectionner les informations dans le texte et abandonner petit à petit une activité de lecture exhaustive. Le phénomène de sélection dans les textes a été analysé par de nombreux chercheurs qui démontrent que sont souvent privilégiés les premiers textes de l'exposition, les premières phrases, etc. Denis Samson, à la suite de Paulette Mac Manus, a, par exemple, montré que le visiteur qui « lit des segments de textes pour confirmer sa compréhension première, soit celle qu'il avait avant de venir au musée, soit celle qu'il se forge après une lecture rapide »⁵⁰⁸.

Dans le cas de l'exposition « Sainte Russie », on observe, par exemple, que si tous les visiteurs font état d'une bonne volonté de lecture dans les premières salles, le type de lecture change au bout d'un moment. Les arguments avancés concernent d'abord le nombre de textes, le foisonnement.

« Tu ne lis pas systématiquement, mais au début, t'es beaucoup plus attentif, tu lis le premier, le truc introductif. » (Femme, 25 ans, La Garenne-Colombes, Sainte Russie, entretien)

« Je regardais beaucoup plus quand c'était au début, mais peut-être justement au début on est plus disponible et après on triche parce que inconsciemment on fait un tri. » (Femme, 60 ans, Avignon, Sainte Russie, entretien)

Le début de l'exposition apparaît comme un moment clef du parcours. On se rend compte que les visiteurs sont, en effet, plus attentifs, plus *disponibles*, mais surtout que se noue au début de leur visite le projet communicationnel : comprendre un propos.

Le commentaire qui suit démontre cette importance de commencer dès le début à comprendre.

« T'es un peu paumée, en fait, en fait et tu accumules très vite des lacunes et très vite t'es perdue, donc tu te dis "je vais y aller comme ça", je te le dis à un moment sur le truc, je te dis "je suis un peu paumé, je vais y

⁵⁰⁷ Le comptage de mots vaut pour la version française des textes.

⁵⁰⁸ Samson, D., 1992, *op. cit.*, p.63.

aller comme ça !” et à la limite tu prends plus de plaisir comme ça ! que d’essayer de te raccrocher absolument, parce que, finalement, si tu n’as pas compris au début, soit tu t’assieds et tu lis le prospectus et tu te dis “attends, j’ai zappé un truc je vais essayer de reprendre...” Mais quand t’as décroché, t’as décroché, quoi ! » (Femme, 32 ans, Paris, Sainte Russie, entretien)

Ainsi, les visiteurs sélectionnent l’information qui leur paraît la plus pertinente. Ce qui est recherché dans les textes est des éléments de contexte, des dates qui permettent de construire rapidement un cadre d’interprétation dans lequel sont appréciés les objets que les visiteurs décident de privilégier.

« Je les lisais un petit peu, mais en fait, je lisais le titre, deux-trois lignes et après je zappais ! » (Femme, 32 ans, Paris, Sainte Russie, entretien)

« Je les lisais systématiquement, mais en diagonal pour voir un peu quelles périodes c’était. » (Femme, 25 ans, Paris, Sainte Russie, entretien)

« On a lu le premier pour savoir de quoi ça allait parler. Après moi, je lisais à chaque fois la date pour savoir où j’en étais. » (Couple, 28 et 30 ans, Melun, Sainte Russie, entretien)

Plus généralement, la disposition des panneaux par rapport à l’objectif que visent les visiteurs, d’établir un lien entre les objets, mais surtout de rythmer la visite, engage confusion et problème de circulation.

« Je regardais une œuvre, alors je me disais, ah oui, c’est quoi ? Et hop, je me retournais et je disais ah, oui, ok, d’accord, l’explication était là ! Je la voyais à postériori. » (Femme, 46 ans, La Rochelle, Sainte Russie, entretien)

Ordonnancement des textes et activité de lecture représentée

Ce qu’on observe est une tension entre un certain type de représentation de l’activité de lecture portée par le texte, et l’activité de lecture engagée par le dispositif dans les salles d’exposition c’est-à-dire le ou plutôt les textes en son contexte. Précisons, donc pour commencer que, dans le cas des panneaux de « Sainte Russie », le texte semble avoir été composé en vue d’une lecture continue et à haute voix. Ce type de lecture renvoie vers une représentation de l’écriture en tant que transposition éventuelle d’un discours oral. Cette hypothèse engagerait à son tour une représentation de la situation de communication dans laquelle un discours savant serait délivré sur le mode du discours oral, à un lecteur-auditeur. Dans cette perspective enfin, on devrait logiquement trouver une corrélation entre l’ordre des panneaux et leur ordonnancement dans l’espace d’exposition. Or si l’on constate que les panneaux ont bien un ordre chronologique, leur emplacement dans les salles ne respecte pas toujours cet ordre. Précisons que l’ordre dont il question correspond à la numérotation des panneaux telle qu’elle apparaît dans le document pdf, que nous avons reçu par mail, après en avoir fait la demande aux concepteurs de l’exposition. Cette numérotation n’apparaît à aucun

moment dans l'exposition. Cette analyse devrait confirmer le fait que la situation de visite et la fragmentation du texte dans l'espace, c'est-à-dire le poids du contexte sur le texte, engagent un rapport d'implication bien spécifique entre le dispositif et le visiteur.

Si l'on prend l'exemple de l'espace au croisement de la zone Bbis et des zones x et y dans l'exposition, on voit qu'il engage une multiplicité de choix de parcours⁵⁰⁹. À cet endroit, il est à la fois difficile de savoir où se diriger en premier, et quels panneaux lire, dans quel ordre. Or, les panneaux de l'exposition ne portent pas de numéros, ou un autre signe qui engagerait à la lecture dans le bon ordre. Les textes portent donc en eux la nécessité d'un certain ordonnancement et emplacement, mais ne l'assument pas directement sémiotiquement (par exemple, absence de numérotations). La prise en charge du texte par l'espace ne respecte pas tout à fait cet ordonnancement non plus. À l'entrée de la salle de l'iconostase, deux panneaux sont placés côte à côte. L'un d'entre eux seulement introduit aux objets de la salle, l'autre panneau concerne les objets qui se situent derrière le visiteur au moment où il lit le texte. Des comportements très différents sont observés, mais dans tous les cas, on voit bien que si le visiteur décide de faire l'impasse sur le texte qui correspond aux objets situés derrière lui, il ne regardera pas ces objets.

L'analyse du contenu des textes nous permet de poursuivre plus loin cette analyse. Si l'on prend les textes dans l'ordre on se rend compte à première lecture que le principe de leur ordonnancement est chronologique. En effet, de très nombreuses dates figurent dans ces différents textes et se succèdent en observant une évolution dans le temps de 839 après Jésus-Christ à 1725, dates de fin du règne de Pierre le Grand⁵¹⁰. Par ailleurs, certains textes se suivent directement. On trouvera, par exemple, des marques de rajout comme « eux aussi », désignant le sujet des dernières phrases du panneau précédent, ou encore la référence à des événements préalablement cités.

Deux derniers éléments confirment ce principe d'ordonnancement chronologique : le sous-titre de l'exposition « des origines à Pierre le Grand » et, enfin, le panneau d'introduction à l'exposition qui annonce une problématique axée autour de la redécouverte de l'art russe, porté par la compréhension de son évolution dans le temps.

⁵⁰⁹ Voir la description de la troisième zone de textes en annexe. Annexe n°6.

⁵¹⁰ On compte un total de 137 mentions de dates, en chiffres romains et en chiffres arabes, pour l'ensemble des panneaux, ce qui fait une moyenne considérable de six dates par panneau. Voir l'analyse des panneaux en annexe. Annexes n°7.

Néanmoins, de nombreux éléments viennent, en réalité, menacer ce principe organisateur et introduisent une grande ambiguïté. L'analyse des titres des panneaux, par exemple, va tout simplement contre la stricte organisation chronologique. Ces titres sont importants dans l'économie générale de l'exposition, car comme on l'a vu, ils font partie des éléments qui servent de repères au visiteur pour construire et comprendre son parcours. Plusieurs systèmes signifiants organisent, en effet, les titres : chronologique, certes, mais aussi thématique. On voit, par exemple, des mentions religieuses, artistiques, géographiques ou encore politiques⁵¹¹.

« Bon, les informations de dates... sont toujours intéressantes, mais il n'y avait manifestement pas un déroulé complètement chronologique donc au bout d'un moment on décroche... donc il faudrait avoir le repère. » (Homme, 63 ans, Paris, Sainte Russie, entretien)

L'activité d'intégration des systèmes écrits, qui est sollicitée ici semble complexe tant le nombre d'opérations – déplacement et lecture dont la fréquence d'alternance est importante + attention apportée aux objets + orientation – est important.

On voit bien dans cette analyse que le texte engage toujours différentes définitions de l'écriture comme transcription d'un discours, comme organisation visuelle de signes, comme objet en contexte spatial, comme modèle d'un rapport culturel. Chacune de ces représentations investit le texte. Il devient le lieu d'une superposition des définitions de ce qu'est l'écriture et ainsi une superposition de ce que le signe écrit peut devenir dans le cadre élargi d'une visite. Ainsi logiques d'écriture, logiques de médiation et anticipations de l'usage du texte sont liées et renvoient vers des usages de l'exposition tout aussi pluriels. La réquisition, qui caractérise le texte de médiation, est, en cela, profondément hétérogène, finalement. Ce que montrent ces analyses, c'est aussi qu'au moment où l'espace des dispositifs écrits apparaît comme hétérogène le travail d'ajustement est d'autant plus sollicité. On observe que le visiteur n'est pas aux prises qu'avec un travail d'intégration des signes dans une activité de lecture. En fait, il réalise un travail intense d'articulation de plusieurs échelles (faire le visiteur, user des médias, avoir une pratique culturelle).

Il semble qu'à ce stade de l'analyse, nous devions rendre compte d'un nouvel exemple. Il s'agira du rapport entre mobilité et lecture telles qu'elles sont prises en charge par le visiteur. On verra, notamment, que le visiteur revendique une *lecture-récit* que l'on pourrait opposer à

⁵¹¹ L'analyse thématique des titres des panneaux se trouve en annexe. Annexe n°7.

une *lecture-information* et que cette lecture est envisagée par rapport à la spécificité du média exposition : apprendre en circulant.

1.3 Lecture fixe et lecture mobile : représentations et implication

La confrontation de nos deux terrains peut servir l'analyse. Dans les deux cas, certains textes sont fixes ; ils sont inscrits aux murs dans le cas de « Sainte Russie » et ils apparaissent sur les écrans de téléphone lorsque ceux-ci sont posés sur les bornes dans le cas du jeu. Le lieu requis pour la lecture est alors celui d'un emplacement fixe, face au texte. Le lecteur n'a pas le choix, il sait qu'il doit se placer de telle manière devant le texte. Mais la question de la lecture en mobilité se pose de la même façon dans les deux cas : elle semble à la fois impossible et pourtant, elle est convoquée, par les visiteurs, comme un idéal de lecture, dans un contexte comme celui de la visite qui reste une activité essentiellement mobile.

Dans le cas de « PLUG », nous avons suivi les parcours des joueurs et observé les temps d'arrêt, ce qui nous a permis de savoir quels étaient les actes moteurs opérés par le joueur. Dans le cas de « Sainte Russie », nous avons aussi observé les phases d'arrêt des visiteurs, auprès des objets et devant les panneaux et nous avons analysé la façon dont ils qualifiaient les bénéfices ou les regrets engagés par leur lecture. Nous allons analyser deux points : le travail de sélection par le visiteur de son attention vers l'objet ou vers la lecture au cours de son activité de lecture fixe ; l'ajustement à la lecture fixe, engagé par un besoin de lecture en mobilité.

Le rapport entre la lecture et la contemplation des objets

La question du rapport entre porter son regard sur l'objet et entreprendre la lecture du texte a été longuement abordée par les études en muséologie. Cette analyse voudrait montrer que la typologie de comportements de lecture/contemplation, que les études se sont employées à formaliser, fait aussi l'objet d'un savoir et d'un savoir-faire chez les visiteurs. On montrera donc ici, avec un exemple, comme ces études ont pu analyser le rapport entre lecture et regard, et ensuite, comment les visiteurs mobilisent, dans leurs discours, des figures de

visiteur-lecteur produites pas ce type d'études, et dont on fait l'hypothèse qu'elles circulent dans les discours sociaux⁵¹².

Les temps de regard consacrés aux œuvres, ont, par exemple, été étudiés par Jean-Claude Passeron et Emmanuel Pedler, dans une étude qui a permis de faire la différence entre arrêts et temps d'arrêt⁵¹³. Les auteurs montrent ainsi que « l'arrêt fonctionne un peu comme un *coup de chapeau* donné à une œuvre qu'on croise en public : il arrive donc assez généralement que le geste de politesse culturelle se suffise à lui-même, tandis que l'immobilisation aux fins de contemplation, qui n'engage pas au même degré une transaction publique sur l'image de soi, a chance de révéler davantage des plaisirs, des perplexités ou des intérêts inhérents à une perception artistique »⁵¹⁴.

Passeron et Pedler, comparent aussi les tableaux dont les visionnements sont les plus longs à ceux dont la notice est lue par les visiteurs et observent de très fortes permutations entre les types de classement obtenus pour chacune des variables. Les deux auteurs montrent que la lecture est fonction du questionnement sur le choix de l'exposition des œuvres. « Associé à deux petits paysages peints dans la jeunesse de Cézanne (*À la tour de César et Paysage*), il [il s'agit d'un tableau de Joseph Gibert, *La Vallée de Saint-Pons* qui figure au premier rang dans le classement sur la lecture des notices] est présenté avec eux sur un panneau et pose par là explicitement au regard du visiteur la question de comprendre ce rapprochement muséologique. »⁵¹⁵ Ainsi le rapport entre lecture et objets, n'est pas lié qu'à « la composante ascétique, sinon érudite présente en tout intérêt artistique »⁵¹⁶, mais aussi au rapport signifiant entre la mise en exposition et les tableaux.

Deux rapports au texte sont revendiqués par les visiteurs interrogés dans l'exposition « Sainte Russie ». Il s'agit de stratégies de lecture qui, bien souvent, engagent des rapports différents à l'exposition. Certains déclarent regarder d'abord les objets et lisent ensuite le contenu des

⁵¹² Joëlle Le Marec a étudié ce phénomène, on l'analysera plus en détail dans le troisième chapitre de ce mémoire de thèse.

⁵¹³ Passeron, J. C., Pedler, E., 1999, « Le temps donné au regard, enquête sur la réception de la peinture », *Protée*, 27, (2), pp. 93-116 – cette enquête qui date de 1987, porte sur deux salles du musée Granet, d'Aix en Provence, comptant au total 32 tableaux.

⁵¹⁴ *Ibid.*, p.107.

⁵¹⁵ *Ibid.*, p107.

⁵¹⁶ *Ibid.*, p107.

textes. Ces visiteurs sont ceux qui revendiquent une posture esthétique, un rapport non savant aux œuvres et qui déclarent déployer un projet de visite sensible et affectif.

« Généralement je regarde l'œuvre d'abord et si je me pose une question sur une œuvre qui me plaît ou j'aime l'intrigue, et cetera je vais regarder le cartel, ça marche dans ce sens-là. » (Femme, 50 ans, Paris, Sainte Russie, entretien)

« Je le lis quand l'objet m'interpelle sinon je lis souvent la date, je regarde juste de quelle date ça correspond, mais je regarde d'abord l'objet, c'est très rare que je lise le texte avant. Après souvent quand j'ai le texte en main, je reviens sur le texte après avoir vu la salle, mais là je l'ai pas fait parce qu'il y avait beaucoup de monde et je me suis dit je ne vais pas revenir en arrière, mais c'est vrai que j'aime bien lire après avoir vu. » (Femme, 26 ans, Paris, Sainte Russie, entretien)

L'autre groupe de visiteurs déclare lire les textes de médiation d'abord et regarde les objets après. Ces visiteurs revendiquent une posture plus érudite, plus encyclopédique et estiment que la visite d'une exposition permet d'apprendre des choses avant tout.

« D'abord je vais tout de suite au texte, peu importe la pièce, je vais tout de suite au texte. » (Homme, 29 ans, Paris, Sainte Russie, entretien)

« Au départ le grand panneau en arrivant dans la salle et puis après je regardais l'explication avec l'œuvre ! » (Femme, 70 ans, Paris, Sainte Russie, entretien)

« Moi j'aimais bien lire les panneaux d'explication d'abord, parce que ça donnait la thématique générale ! et puis après on regardait en priorité les icônes et après les vitrines les moins importantes, les petits objets. » (Groupe d'amies, 51 et 50 ans, Melun, Sainte Russie, entretien)

On se rend compte que ces deux stratégies correspondent à deux figures de réception qui circulent dans les discours sur la culture depuis un certain nombre d'années : une posture érudite et une posture sensible. « Craindre que les informations écrites ou parlées au sujet des œuvres exposées ne détournent les visiteurs de la contemplation des œuvres mêmes en les attachant à des contenus extrinsèques et anecdotiques, c'est ignorer que l'idéal de la contemplation sans mots ni gestes est propre à ceux-là mêmes qui ne doivent de pouvoir le réaliser qu'à la familiarité immédiate que donnent les apprentissages imperceptibles d'une longue fréquentation. »⁵¹⁷ Or, on observe bien que si les visiteurs ont tendance à les opposer, dans leurs discours, elles sont bien souvent également déployées et croisées, pour une même visite.

« Les choses sont écrites, on ne sait pas tout exactement, mais c'est complètement séduisant. » (Femme, 60 ans, Avignon, Sainte Russie, récit itinérant)

« Nov-go-rodien, en prières... Alors (LECTURE) "sous l'image de deisis des boyards ont revêtu les habits de leur rang". Alors je ne sais pas ce que sont des boyards, je ne connais que fort boyard ! ça a peut être un rapport ? Alors, les boyards... En tous les cas c'est beau ! (temps) ils sont chiantes leurs cartouches ! on oublie toute l'histoire, et en plus, il n'y a même pas une carte pour te situer, pour faire Novgorod-Moscou, c'est chiant ! Mais par contre c'est beau ! » (Femme, 46 ans, La Rochelle, Sainte Russie, récit itinérant)

⁵¹⁷ Bourdieu P., Darbel, A., 1969, *op. cit.*, p.139.

En effet, le recours au texte est systématique, même pour les visiteurs qui déclarent être venus pour « voir les œuvres » ou encore ceux qui critiquent fortement le contenu des textes et qui déclarent abandonner complètement la lecture. C'est plutôt la construction d'une échelle de valeurs qui est mobilisée pour justifier son comportement en temps réel qui peut être analysé, comme en témoignent les commentaires ci-dessus. Les visiteurs regrettent de ne pas comprendre les textes, mais négocient leur déception en convoquant le bénéfice que leur offre la beauté des objets.

Les observations des visiteurs dans les salles permettent d'avancer l'hypothèse que les temps de lecture sont toujours supérieurs au temps de regard vers l'œuvre⁵¹⁸ et que, par ailleurs, l'activité de lecture se décompose en allers-retours entre œuvre et texte. On distingue deux types de lecture, en fonction de la distribution du regard vers le texte et vers l'objet : courte et intense⁵¹⁹.

L'observation des corps dans l'espace d'exposition de « Sainte Russie » montre, comme l'avaient analysé Borun et Miller que le visiteur choisit un point d'arrêt ce qui détermine sa disponibilité à lire et négocie ce point d'arrêt en fonction de la configuration du dispositif. En fonction du type de textes, son comportement n'est pas le même. Pour les panneaux aux murs, il lève les yeux et bascule son torse en arrière pour pouvoir lire, sans reculer les jambes. Pour les cartels assez bas, à l'intérieur des vitrines il engage des comportements étonnants de contorsion ou se rapproche très près de la vitrine. Ou alors pour les cartels sur le côté de la vitrine, il opère un pas de côté pour le regarder.

⁵¹⁸ Analyse faite, en salles, entre le 20 avril et le 24 mai 2010, auprès de cent vingt visiteurs, pour quatre groupes d'objets dont j'ai fait l'hypothèse qu'ils n'avaient pas le même statut : une œuvre « majeure » annoncée comme telle, la Vierge de Vladimir, une œuvre très colorée « la Vierge de la Tolga » derrière une vitrine sur une cimaise indépendante, un groupe de manuscrits exposés différemment par rapport aux deux premières (mise en série) et, enfin, les « portes royales », derrière vitrine, accrochée sur une cimaise indépendante, qui ne sont pas signalées comme un chef d'œuvre et dont le ton général est très foncé. Tous ces objets bénéficient d'un cartel prédicatif. L'échantillon étant trop petit, on ne peut pas se permettre de proposer de conclusions, mais seulement des hypothèses.

⁵¹⁹ La lecture intense semble plus régulière que la lecture courte. Les gens regardent presque toujours le cartel avant de regarder l'œuvre. Il y a une différence entre identification de l'objet par le cartel qui justifie le coup d'œil au cartel (lecture courte) et lecture intense (c'est-à-dire lecture prolongée du cartel sans aller-retour vers l'œuvre). Tous les visiteurs associent regard sur l'œuvre et lecture. J'ai compté très peu de visiteurs qui ne regardent que les œuvres, malgré la difficulté parfois de regarder les textes. Dans les lectures intenses, les visiteurs semblent parfois s'acquitter du regard sur l'œuvre par la lecture attentive du cartel. J'observe quelques visiteurs qui lisent seulement le cartel et ne regardent pas l'œuvre. (*carnet de note, observations en salle*).

On observe surtout que les visiteurs regardent attentivement l'espace général autour des textes et, notamment, la disposition des autres corps pour ensuite s'introduire dans la zone d'affluence et y trouve sa place.

Les corps ne sont pas souvent de face. Surtout quand il y a du monde, j'observe des décalages, décalage de côté, des positions rang d'oignons. (carnet de notes, observations en salle)

Dans le jeu comme dans la visite de « Sainte Russie », l'affluence dans les salles est souvent importante, et le stationnement doit alors être négocié entre les acteurs. Dans le cas de « PLUG », un seul téléphone peut être posé sur la borne et engage ainsi nécessairement la lecture pour une seule personne. On notera que le temps de lecture est cité par deux visiteurs, dans les commentaires ci-dessous. La lecture est pensée par le corps et dans le rythme de la visite.

« Il y avait plein de gens devant la borne, j'ai été obligée de les pousser un peu pour pouvoir me plugger. » (Femme, 28 ans, Paris, PLUG, entretien)

« Alors, les grands je pense qu'ils ont fait un effort pour mettre pas mal de grands panneaux ! Je pense que les grands panneaux, ils sont trop compliqués. Pour deux raisons : D'abord, il y a quand même du monde, on n'a pas le temps de lire et de se poser pour lire vraiment. Il y a beaucoup de faits, beaucoup de dates ! (...) Parce que pour lire tout ça et se le bouffer... il faudrait quand même se poser et le lire à son rythme. Il y a une inadéquation entre le nombre de textes et les infos qui sont dedans et le temps et les circonstances dans lesquelles on les lit... » (Femme, 65 ans, Paris, Sainte Russie, entretien)

« Peut être au bout d'un moment la fatigue je ne sais pas. J'allais moins regarder, il y avait beaucoup de monde, enfin, tu verras je le disais. C'est un peu relou de s'arrêter tu vois t'as pas vraiment le temps de lire et la possibilité parce que sinon faut que tu attendes dix minutes que les gens partent. » (Femme, 25 ans, Paris, Sainte Russie, entretien)

Ajustement à la lecture fixe

Or, ce qu'on peut appeler une contrainte d'emplacement de la lecture est donc mis en tension par le fait que les deux expériences engagent une marche en avant, et, notamment, dans le cas de « PLUG » où le temps limité de la session de jeu incite à ne pas rester trop longtemps immobile sur la borne pour continuer à en chercher d'autres.

La longueur des textes est jugée incompatible avec l'idée de déplacement.

« Les textes sont trop longs. La lecture est contraire à la mobilité : on ne peut pas bien lire en marchant. » (Femme, 26 ans, Paris, PLUG, entretien)

« La lecture empêche aussi de parcourir le musée du regard. » (Homme, 40 ans, Paris, PLUG, entretien)

Dans les deux cas, le fait que les textes ne puissent être lus qu'à certains moments, et non pas à la demande du visiteur au cours de sa visite, est vécu comme une contrainte. Dans le cas de « Sainte Russie », la fixité des textes semble se placer en relation de paradoxe avec l'usage que souhaiteraient en faire les visiteurs, c'est-à-dire une consultation au fil de la visite sur le

mode de la lecture du livre ou du guide, qui permettrait au visiteur de choisir le moment de cette lecture et de l'associer à son déplacement. Le texte est alors qualifié de *récit*, mais c'est surtout le rapport spécifique d'implication qu'engage le média guide, par rapport au média panneau, qui est cité par les visiteurs, comme en témoigne l'usage fréquent des termes « accompagner », « intime » pour qualifier la fonction de ce guide.

« C'est toujours très difficile de lire les cartels, en même temps, ils sont absolument nécessaires... mais je trouve que ça en fait une histoire décousue et ce que j'aurais voulu moi, c'est avoir un petit guide à la main, les cartels imprimés dans une petite publication et que moi-même je puisse étape par étape voir l'expo, en même temps que je feuillette le guide. (...) Voilà, j'avais l'impression de ne pas être concentré parce que je n'avais pas l'objet dans les mains. » (Femme, 33 ans, Paris, Sainte Russie, entretien)

Or dans les deux terrains, on a pu observer des comportements qui semblent relever de l'ajustement malin à cette situation de lecture en position fixe. Les joueurs de « PLUG » se sont rendu compte qu'en quittant la borne le texte chargé sur leur écran ne disparaissait pas. Ils ont ainsi découvert une façon de gagner du temps (leur programme d'activité consiste à gagner du temps) en continuant leur trajet tout en pouvant lire le contenu de leur écran par intermittence. Aucun signe sur l'écran ou sur la borne ne permettait de savoir que le contenu n'allait pas être effacé au départ de la borne. C'est probablement aussi un certain type de représentation de la flexibilité des textes informatisés qui renvoie vers des possibilités de manipulation et de réagencement qui a permis au joueur d'imaginer cette solution.

Dans le cas de « Sainte Russie », les visiteurs écrivent de nombreuses dates et éléments des panneaux sur des carnets personnels ou sur des feuilles de papier. Les visiteurs qui ont été suivis et qui ont procédé à ces prises de notes, ont régulièrement consulté leurs notes dans la suite de la visite, ce qui corrobore le fait que l'information contenue dans le panneau fixe devient un signe plus pertinent pour l'activité qu'est la visite lorsqu'elle se situe à portée du visiteur sur le temps long de sa visite.

2. LE SIGNE ÉCRIT COMME INTERMÉDIAIRE DANS UN PROGRAMME D'ACTIVITÉS DE VISITE

« Puisque le signe n'existe qu'en fonction du contexte, l'interprétation qui convient dépendra elle aussi du contexte. Tout ce qu'on peut dire en général, c'est que le travail du lecteur consiste à donner un sens, tant bien que mal, au signe ; et qu'il s'agit de savoir comment s'y prendre pour mener à bien l'activité dans laquelle ce signe joue un rôle d'intermédiaire. »⁵²⁰

Le travail de lecture dépend bien des connaissances préalables du lecteur, mais ce que la théorie d'Harris permet de mettre au jour c'est que le travail d'intégration du lecteur n'est pas un travail unilatéral d'adaptation de ses compétences face au texte. Le signe écrit devient un intermédiaire dans un ensemble plus large qu'est l'activité et qui varie en fonction des visiteurs. Imaginons deux visites de l'exposition : celle d'un visiteur venu pour découvrir l'exposition « Sainte Russie » et celle d'un des conservateurs de cette même exposition avec des collectionneurs d'art russe. Par exemple, au lieu de se demander dans quelle mesure le conservateur de l'exposition « Sainte Russie » et le visiteur vont interpréter correctement le contenu des panneaux, ce qui sous-entend qu'un certain nombre défini de connaissances est requis pour la compréhension du texte, on peut interroger chacune de leur relation au texte en montrant qu'ils n'ont *a priori* pas le même objectif pour leur visite et que le texte est un intermédiaire dans la construction d'un savoir sur le monde d'origine des objets ou dans la construction et l'orientation de son parcours dans un cas et qu'il est un intermédiaire dans une démonstration sur la pertinence du choix des objets dans l'autre.

On a vu dans les sections précédentes que le texte anticipait différents usages. Il est temps de préciser maintenant comment le texte anticipe, précisément, son rôle d'intermédiaire dans le cadre d'une rencontre avec les objets. Dans cette deuxième section, on va donc analyser comment le dispositif textuel construit une relation entre les éléments qui composent l'exposition et comment il anticipe un certain type de regard sur les objets.

La première partie de cette section propose des illustrations de cette construction d'une relation aux objets.

En ce qui concerne l'exposition « Sainte Russie », deux exemples vont être donnés qui permettent de montrer comment le texte anticipe, par exemple, l'activité de visite comme

⁵²⁰ Harris, R., 1993, *op. cit.*, p.159.

l'exercice d'une confrontation avec des œuvres décontextualisées ou, encore, comme le lieu de l'attribution d'un statut d'œuvre authentique aux objets. En somme, le premier exemple va montrer que le texte engage une confrontation des échelles qui sont en jeu lorsqu'on déplace un ensemble d'œuvres depuis son site d'origine jusqu'à un espace d'exposition ; et le second exemple va montrer que le texte produit une valeur sur un objet identifié comme une copie et présenté *en majesté* au visiteur.

En ce qui concerne le jeu « PLUG », l'analyse du statut de la *carte virtuelle*, qui représente l'objet dans le musée, mais qui superpose, en même temps, plusieurs registres sémiotiques (la couleur, l'image, l'indice du passage des joueurs), va montrer la diversité des rapports, entretenus par le texte, entre le visiteur et les œuvres.

Dans la deuxième partie de cette section, on montrera que les visiteurs reformulent leur projet général de visite à partir de leur lecture des textes. Cette analyse voudrait montrer qu'il est essentiel de considérer ces déplacements entre pratiques du texte et pratiques de la visite pour comprendre l'expérience de visite.

2.1 Anticiper l'activité dans le texte

Anticiper le regard sur l'objet dans le texte

Cette première analyse montre comment le texte anticipe le type de regard que le visiteur doit porté sur les objets dans l'exposition. En effet, le texte ne dit pas comment il faut regarder les objets, en général, comme de beaux objets ou comme des objets historiques. Le texte annonce, précisément, comme il faut comprendre les objets en tant qu'ils sont pris dans une exposition, un espace de mise en scène et un espace de discours.

Dans l'exposition « Sainte Russie », certains éléments scriptovisuels sont des exemples emblématiques de la façon dont le texte engage une lecture et déploie en même temps une proposition de prise en compte des objets et de l'exposition : il s'agit des panneaux qui intègrent plusieurs registres sémiotique, linguistique, iconiques et schématiques.

Le premier exemple qui va être décrit, permettra de montrer que le texte peut être vu comme le ferment d'une confrontation de l'espace expositionnel et de l'espace du site d'origine des objets.

Le panneau n° 17 propose une explication sur l'iconostase de Saint Cyrille du lac Blanc⁵²¹. Le texte mentionne plusieurs fois le terme « l'iconostase » avec un article défini « l' » qui se réfère, cependant, à deux types d'objet : l'iconostase en général, en tant qu'elle est un certain type de dispositif que l'on trouve dans les églises orthodoxes et l'iconostase spécifique du monastère de la Dormition dont certains panneaux se trouvent présentés dans la salle de l'exposition. Cette ambiguïté semble en partie réglée par une autre mention, au bas du panneau, sous les textes, et accolée à un schéma. La mention « Reconstitution partielle de l'iconostase de la Dormition du monastère Saint-Cyrille du lac Blanc » désigne, en réalité, le schéma, mais pas sa fonction par rapport aux objets présentés dans la salle, ni par rapport au texte inscrit au dessus. Néanmoins, deux éléments, dans le texte et dans la mention du schéma, se renvoient l'un à l'autre de façon implicite. Dans le texte, le recours à l'expression « à l'origine », dans la phrase « elle se composait à l'origine de quatre registres : en bas, celui des « icônes locales » introduit l'idée que la forme que prend l'iconostase de la Dormition aujourd'hui est différente de celle qu'elle avait au moment de sa création. Le terme « partielle » dans la mention « reconstitution partielle » introduit aussi l'idée d'une différence entre la représentation schématique et l'iconostase originale. Ainsi les deux dispositifs (texte et schéma) renvoient à un objet incomplet, dont on subodore qu'il s'agit du même objet : la configuration actuelle de l'iconostase. En somme, ce que dit le schéma complète ce que dit le texte pour annoncer : *voilà comment se présente l'iconostase aujourd'hui*.

Pour le moment, on n'a pas encore compris quel était le rapport entre ce système de renvoi propre à la syntagmatique interne du panneau et les objets dans la salle. On se doute simplement que les œuvres présentées sont bien « au centre d'un triple mécanisme qui [les] resituent dans un contexte (l'évocation), qui le schématise (le tableau) et qui l'insère dans une histoire »⁵²² (la genèse de sa construction).

Le schéma consiste en un dessin gris qui représente probablement le muret du chancel dans le monastère. Il figure des cases réservées aux images/icônes. Cette mise en contexte

⁵²¹ Ce panneau est reproduit dans la planche d'illustrations n°4, p.247.

⁵²² Davallon, J., 1999, *op. cit.*, p.181.

schématisée n'est pas explicite, mais elle repose sur le terme « reconstitution » qui implique un certain type de rapport entre la représentation et l'objet de la représentation. Ce schéma représente donc d'une certaine manière le dispositif réel, qui prend place dans une église russe. Lorsqu'on compare la salle au schéma, on comprend qu'un deuxième interprétant est en jeu dans ce dispositif. Les œuvres présentes dans l'exposition sont très exactement celles qui figurent dans le schéma. On peut dès lors interroger la signification de l'ordonnement des représentations des œuvres dans le schéma dont on pense qu'elle représente l'ordonnement des icônes dans l'église ; et sa relation à l'ordonnement des icônes dans l'exposition.

On comprend dès lors que la relation qu'entretient le schéma à l'exposition est de deux ordres :

- Elle engage pour le visiteur à opérer un jeu d'échelles entre la présentation qu'il a des icônes dans la salle et celle que le schéma propose, comme en témoigne le commentaire ci-dessous.
- Elle remplit la fonction que ne peut remplir l'exposition en raison de ses contraintes spatiales et logistiques, à savoir la reproduction fidèle de l'ordonnement des icônes telles qu'il apparaît dans l'église d'origine.

« Alors écoute c'est toute la reconstitution de St Cyrille en fait, parce que je viens de lire avant l'explication en fait. Et en fait, j'essaye de la revoir à travers le schéma, qui est en dessous du tableau explicatif, qui est introductif à cette partie de salle. Heuuuu donc là je vois l'ensemble des tableaux, enfin, l'iconostase qui est affichée sur toute la largeur de la salle. » (Homme, 29 ans, Paris, Sainte Russie, récit itinérant)

Le deuxième exemple va permettre de montrer comment le texte mobilise l'histoire de l'objet et, notamment, confronte l'œuvre à d'autres représentations qui ne sont pas présentes dans l'exposition (en l'occurrence la copie et l'originale), afin de déterminer la valeur et le statut de l'objet qui est présenté aux visiteurs.

Le panneau n° 5 présente un texte sur l'œuvre de « La vierge de Vladimir ». On a déjà dit plus haut que ce panneau se distingue par sa forme originale : il rappelle à la fois les autres panneaux qui jalonnent l'exposition et en même temps son emplacement comme son contenu désignent et commentent une seule œuvre. Le texte participe, à ce titre, à faire de l'icône un sujet à part entière, voire un chef d'œuvre doué d'une certaine autonomie.

Néanmoins, on observe assez vite que le texte mentionne deux objets « la vierge de Vladimir » et « la réplique », opposition reprise bientôt par *la copie* et *l'original*. À ce stade

de la lecture, on ne peut pas savoir quel est le lien entre l'objet sous vitrine et la mobilisation de ces deux types d'objets dans le texte. Un premier rapport doit être établi ici par le lecteur entre l'objet, le panneau et un troisième élément qu'il doit chercher auprès de l'objet, car il est censé lui apporter traditionnellement des précisions sur la nature des objets exposés : le cartel. La réplique et la copie font, en réalité, référence au titre qui est inscrit sur le cartel et qui précise, « copie de l'icône de la Vierge de Vladimir ».

Si l'on reprend la lecture du panneau à l'aune de cette information, on comprend que l'objectif du texte est de préciser le rapport entre la réplique et l'originale. Différentes hypothèses sont proposées, qui rendent complexe l'identité de l'objet. Néanmoins, les caractéristiques de la copie, quelle que soit l'hypothèse choisie – sa taille (exécutée à l'échelle), son caractère événementiel (elle est créée parce que l'originale part à Moscou, en 1395), son auteur (elle serait l'ouvrage du maître André Roublev) et surtout le fait qu'elle se distingue parmi toutes les reproductions (« une des images les plus fidèles de l'original ») – donnent à la copie un statut d'objet exceptionnel. Un dernier élément achève de la distinguer. On peut lire que l'œuvre originale a été restaurée au XVe, ce qui veut dire que l'on ne reverra jamais l'œuvre originale, que la réplique devient dès lors l'unique témoin d'une œuvre disparue et qu'elle se substitue à elle d'une certaine manière. Une reproduction de « la Vierge de Vladimir », dans la partie droite du panneau, sans autre mention que « Vierge de Vladimir », entretient l'ambiguïté sur la façon dont il faut considérer cette image par rapport à l'œuvre exposée. Les indications de collections permettent de subodorer que cette image n'est la représentation de l'œuvre originale, mais celle de l'œuvre originale restaurée. Aucune comparaison n'est donc possible entre l'originale et l'œuvre exposée. Ce dispositif subtil de références à l'histoire de l'objet et aux images disponibles permet de donner à l'objet une valeur accrue.

Anticiper la quête des œuvres par les cartes

L'analyse qui suit veut montrer comment les images (les cartes virtuelles), dans le jeu « PLUG », anticipent trois types d'activités qui sont liées à la quête des objets et à la stratégie du joueur, mais qui articulent très différemment le rapport entre l'objet réel et le visiteur-joueur.

La première concerne la reconnaissance des œuvres dans les salles. La carte figure, en effet, une photo de l'objet qu'elle représente. Dans ce cas, l'image fonctionne comme une icône, c'est-à-dire une image fidèle. Elle doit servir aux joueurs à reconnaître l'objet dans le musée et à se rapprocher de lui ; en ce sens, la carte agit comme un identifiant.

La seconde concerne le geste d'ordonnement d'un régime symbolique spécifique (les objets sont classés en différentes collections) qui surenchérit sur l'organisation des objets dans les salles. La couleur du triangle active un régime que l'on qualifiera plutôt de symbolique dans la mesure où il est conventionnel et totalement arbitraire. Elle permet au joueur de classer, de distinguer, de regrouper les signes en différentes familles et ainsi de choisir quelles cartes il souhaite échanger. Dans ce cas, le rapport entre le visiteur et l'objet réel est à la fois complètement évacué, puisque la carte prétend n'être le signe que d'elle-même, et à la fois complètement sollicité, puisque la carte prétend être l'objet lui-même.

La troisième concerne la production de parcours. Enfin, lorsque la carte est rencontrée sur une borne (le joueur *lit* le contenu de la borne et trouve une carte), elle fonctionne davantage comme un indice du passage des autres joueurs, elle permet de savoir qu'un joueur est passé par cette borne et a déposé une carte qui ne lui servait pas dans son jeu. Dans ce cas, le rapport entre l'objet réel et le visiteur ne repose que sur le déplacement des visiteurs et l'organisation de leurs parcours.

Notons, cependant, que si l'on s'intéresse aux rapports qu'entretiennent les textes aux cartes en termes de *commentaires* des objets, on s'aperçoit que le nombre de registres est jugé trop important par les joueurs (registre sémiotique de la couleur, registre documentaire et ludique de la collection, registre didactique du texte focus et registre dramatique des répliques enregistrées). La conséquence est que la présence du texte, sous toutes ses formes, participe à construire une épaisseur entre l'objet et la représentation de l'objet.

« Il y a un décalage trop grand entre les textes trop longs et rébarbatifs et le son lors des échanges. »
(Femme, 26 ans, Paris, PLUG, entretien)

« Les petits enregistrements sont trop longs, on confond qui est quoi. » (Homme, 40 ans, Paris, PLUG, entretien)

2.2 Déployer un programme d'activité par le texte

On a pu observer dans le cas de l'exposition « Sainte Russie », ainsi que dans le cas de « PLUG », un certain nombre de projets, programmes, activités, postures, intentions, etc. qualifiés par le visiteur en fonction de son utilisation du texte. On a surtout observé deux phénomènes : l'étude des récits itinérants dans « Sainte Russie » a permis de voir que ce que déploie le visiteur est, en réalité, une *réévaluation permanente* de son projet ; et l'étude de l'usage des différents éléments textuels, dans le jeu « PLUG », révèle une *tension* entre un projet utilitaire (la lecture doit permettre d'aller plus vite et d'obtenir des informations pour gagner) et un projet plus cognitif ou esthétique (la lecture doit permettre d'apprécier le statut des différents textes, plan, images, contenus). Ces deux phénomènes vont être développés successivement.

Reformuler son intention

L'analyse de Hans Joas sur la dimension créative de l'agir humain permet d'étayer la problématique du programme d'activité. En effet, Joas entreprend une réflexion sur les différents postulats mis en jeu par les théories de l'action qui prennent comme point de départ un « agir rationnel » notamment celui que le sujet social est capable d'agir en fonction d'un but⁵²³. Il défend ainsi une « interprétation non téléologique de l'intentionnalité d'agir »⁵²⁴. Se réclamant des sociologues allemand et américain Niklas Luhmann et James Dewey⁵²⁵, Hans Joas explique que les études empiriques ont déjà mis à mal le modèle de la rationalité bureaucratique : les objectifs sont souvent imprécis, ils ne sont souvent opérants qu'une fois spécifiés par les sujets agissants. Les objectifs peuvent changer sans que l'existence de l'organisation soit pour autant remise en cause. Les objectifs généraux peuvent être divisés en sous-objectifs contradictoires. Le lien entre le but poursuivi et les motivations peut prendre des formes extrêmement diverses. Joas explique que c'est le sujet agissant qui peut, en réalité, appliquer au cours de son agir un schéma d'interprétation téléologique, ce qui lui permet de prendre une vue d'ensemble sur la situation. La fonction de l'interprétation causaliste de l'expérience humaine consiste à « systématiser les potentiels d'expérience et de comportement qui apparaissent dans l'expérience naturelle, et à les interpréter de telle sorte

⁵²³ Joas, H., 1999 [1992], *La créativité de l'agir*, Paris, Editions du Cerf

⁵²⁴ *Ibid.*, p.157

⁵²⁵ Les deux références, que cite Joas, sont : Luhmann, N., 1968, *Zweckbegriff und systemrationalität*, Tübingen (Mohr) et Dewey, J. 1916, *Democracy and education: an introduction to the philosophy of education*, Macmillan.

qu'ils deviennent rationalisables »⁵²⁶. Ainsi, l'action « n'est pas d'emblée dirigée vers des fins clairement définies, en fonction desquelles s'effectue ensuite le choix des moyens. Le plus souvent, au contraire, les fins sont relativement indéterminées et ne se trouvent spécifiées que par une décision quant aux moyens à employer »⁵²⁷.

Par ailleurs, Joas insiste sur le fait que la connaissance n'est pas indépendante de l'agir et qu'il faut considérer le rapport de médiation pratique entre l'homme, son corps et les situations dans lequel il se trouve pris. « Si l'on veut aborder sous un jour nouveau l'acte d'instauration des fins, il faut donc cesser de concevoir l'intentionnalité comme une capacité incorporelle, purement spirituelle. »⁵²⁸ Assigner un objectif à son action n'est pas une étape purement intellectuelle, antérieure à l'action. Elle résulte, au contraire, selon Joas, de la compréhension par le sujet de ses « tendances et orientations préreflexives » toujours *déjà* à l'œuvre dans notre agir. La façon dont notre corps règle toujours déjà un certain rapport avec l'environnement est l'arrière-plan à partir duquel le sujet construit son intentionnalité. On voit ici que Joas ne définit pas l'intentionnalité comme John Searle, par exemple, qui qualifie l'intentionnalité par rapport à la réalité objective qu'elle permet de concevoir pour le sujet conscient, en d'autres termes « la capacité qu'a l'esprit de représenter des objets et des états de choses du monde autre que lui-même »⁵²⁹.

C'est plutôt le caractère dynamique qui caractérise le rapport entre le sujet et son action que Joas interroge. « L'intentionnalité elle-même consiste alors dans une régulation autoréflexive de notre comportement habituel. »⁵³⁰ Joas ne parle pas d'ajustement, mais théorise bien le rapport signifiant entre implication et interprétation. Une dernière précision permettra de montrer quel statut Joas donne au rapport entre sujet et situation, terme dont il propose d'ailleurs de faire une catégorie fondamentale de la théorie de l'action⁵³¹. En se défendant d'une approche behavioriste qui déterminerait l'agir par la situation et qui ferait perdre à l'intentionnalité toute signification, Joas parle d'un rapport de « présupposition réciproque », entre une conception téléologique et une approche quasi-dialogique de l'action. « Les situations ne provoquent pas nos actes, mais elles ne représentent pas non plus le simple

⁵²⁶ Joas, H., 1999, *op. cit.*, p.163.

⁵²⁷ *Ibid.*, p.165.

⁵²⁸ *Ibid.*, p.168.

⁵²⁹ Searle, J., 1998 [1995], *La construction de la réalité sociale*, Paris, Gallimard, p.20.

⁵³⁰ Joas, H., 1999, *op. cit.*, p.168.

⁵³¹ Avec Bölher, Joas parle d'un rapport « quasi-dialogique entre situation et actes ». Nos actes seraient des « réponses » à des situations ; les situations ne sont pas muettes, elles appellent des actes. *Ibid.*, p.171.

arrière-plan sur lequel nous réalisons nos intentions. Nous ne percevons une situation qu'en fonction de nos aptitudes et de nos dispositions actuelles à agir. »⁵³²

C'est ce caractère réflexif qui caractérise bien le cours de la visite, dans les deux situations que nous avons observées. Lorsque les visiteurs de « Sainte Russie » expliquent quelles sont leurs attentes avant de débiter la visite, ils parlent d'icônes. La visite leur permettra de voir de beaux objets, de belles « icônes ». Or, au cours de la visite, et de leur rencontre avec de nombreux autres objets et de nombreux dispositifs, ils semblent réévaluer leurs attentes en fonction de ce que le rapport entre textes, espace et objets permet.

Voici un exemple de réévaluation des attentes et de reformulation des motivations à visiter l'exposition, qui est tout à fait symptomatique de ce que l'on a pu observer : une évolution des postures de visites en fonction de la confrontation à l'exposition, et ici notamment au texte.

<p>« -<i>Qu'est-ce qui t'a donné envie de venir visiter cette exposition ?</i> -<i>Moi, c'est surtout parce que j'ai fait de l'iconographie chrétienne en « spé » et que j'aime bien les saints ! (rires) J'aime bien regarder, c'est des trucs qui me plaisent. Donc c'est vraiment la thématique qui me plaît, que, finalement, au département des arts déco, il n'y a pas beaucoup d'art russe, un petit peu, Byzance, tout ça... il n'y a pas grand-chose. Donc au moins là !</i> »</p>	<p>Motivations avant la visite (Femme, 25 ans, La Garenne-Colombes)</p>
<p>« <i>Je m'attends à beaucoup d'icônes, déjà l'affiche, bon, on voit bien des saints, des personnages religieux, bon déjà « Sainte Russie », je pense pas que ça va être profane.</i> »</p>	<p>Attente n° 1</p>
<p>« <i>Je m'attendais à découvrir une certaine spiritualité, une variante russe de ce que peut être la Bible, une adaptation des textes et comment ça se traduit dans les iconographies, les styles, etc.</i> »</p>	<p>Évolution posture n° 1 Après lecture d'un panneau</p>
<p>« <i>Moi ce que je recherche c'est être étonnée, trouver des choses inhabituelles</i> »</p>	<p>Évolution posture n° 2</p>
<p>« <i>Ce qui m'intéresse autour, c'est comment c'est présenté, vraiment c'est ce qui m'intéresse en tant que spectateur, et pas vraiment en tant que historien de l'art ou quoi que ce soit.</i> »</p>	<p>Évolution posture n° 3 Après lecture des panneaux et cartels</p>
<p>« <i>Est-ce j'ai l'impression de mieux connaître les Russes, la mentalité russe, depuis le début de l'exposition à partir du XIe siècle jusque là, je suis au XVe ? Non ! Franchement je n'ai pas l'impression, finalement, je ne vois pas ce qui les différencie de nous.</i> »</p>	<p>Évolution posture n° 4 Après lecture des panneaux et cartels</p>
<p>« <i>Je savais à quoi m'attendre. Donc comme je te l'ai dit je trouvais ça élitiste, je trouvais ça long, je trouvais ça encyclopédique.</i> »</p>	<p>Reformulation de ses attentes pendant l'entretien</p>

⁵³² Ibid., p.171.

Par ailleurs, lorsqu'on analyse la façon dont les visiteurs qualifient ce qui importe au cours de la visite, on voit se déployer de nombreux sous-projets, dont on trouve la trace, dans le discours des visiteurs. Pour le moment, l'analyse ne concerne que la construction d'un projet tel qu'il se développe au fur et à mesure de la lecture des textes. On se rend compte que le projet déborde alors largement la lecture du texte pour s'attacher à la compréhension des objets, la compréhension de l'exposition et l'acquisition d'un savoir sur le monde d'origine des objets.

Un des premiers projets consiste, après lecture des textes, à revendiquer un certain type d'informations qui permettraient de se renseigner sur l'objet. On voit dans l'exemple suivant, comment le visiteur construit son argumentation, au cours du récit itinérant, en investissant le texte de deux fonctions : désigner et expliciter.

Verbatims extraits du récit itinérant (Femme, 25 ans, La Garenne-Colombes)	Analyse
« Bon alors je viens de lire le texte "la Rous de Kiev" et j'apprends que le "luxueux calice à deux anses est un des plus éloquents témoins du rayonnement séculaire de l'art byzantin dans toute la Rous !" »	Témoigne d'une lecture
Donc j'ai un peu cherché le calice le voici...	Recherche calice
ce qui est un peu décevant c'est qu'on ne me dise pas ce qui est proprement byzantin.	Identifie calice
Bien sûr j'ai quelques idées	L'identification pose problème : manque d'informations et d'explicitation des termes
Mais qu'est-ce qui est un emprunt ? Qu'est-ce qui est une création originale ?	Hypothèses
C'est ça qui est intéressant dans un art métissé, c'est de savoir ce qui a été pris ? Ce qui a été transformé ? Pour quelles raisons ?	Questionnement
Est-ce que c'est des motifs religieux ? Est-ce que c'est la légitimation du pouvoir ? Est-ce que c'est juste un motif décoratif ?	Questionnement expert
tout ça, c'est intéressant, mais je vois qu'il y a le petit dessin pour l'audioguide, donc je suppose que c'est dit dans l'audioguide	Résolution probable du problème
Mais ça, c'est un <u>problème récurrent</u> dans les expositions à Paris, c'est que la plupart des informations sont dans l'audioguide, mais là pour avoir l'audioguide, il faut payer plus, donc heu... ça soulève des questions... sur combien il faut mettre pour avoir une exposition entière ? »	Identification d'un nouveau problème – montée en généralité – problème du coût des aides à la visite et de la démocratisation culturelle

Ce type de projet prend une autre forme qui est celle de la compréhension du contexte des objets. On retrouve ce qu'André Gob et Raymond Monpetit identifient comme l'un parti-pris des nouvelles façons d'exposer, c'est-à-dire « une plus grande attention [...] portée aux contextes d'origine de ce qui est montré, l'exposition cherchant souvent à faire saisir et

comprendre l'environnement global d'où proviennent les *artefacts* »⁵³³. Dans le cas de « Sainte Russie », ces éléments de contexte sont attendus par les visiteurs qui estiment que l'exposition ne permet pas suffisamment de comprendre quel était le contexte d'usage de l'objet.

« J'ai pas trouvé un seul moment les renseignements sur les écoles de peinture... comment ils peignaient ? Est-ce qu'il avait des maitres comme Roublev ? Parce qu'il y a peu de maitres cités dans cette exposition... » (Femme, 55 ans, Paris, Sainte Russie, entretien)

« Je pense qu'il aurait même pu faire mieux, en montrant où et comment on pouvait placer les œuvres à l'époque, en tout cas les œuvres majeures, et comment les Russes les voyaient, à cette époque, en tout cas les gens de la principauté de Novgorod ou de Pskov, ou je ne sais pas quoi... » (Homme, 29 ans, Paris, Sainte Russie, récit itinérant)

Lorsqu'on analyse les commentaires des visiteurs, on comprend qu'il ne s'agit pas seulement de connaître le contexte historique des œuvres, mais bien plus précisément, leur contexte d'intelligibilité. Comment faisaient-ils sens pour les individus qui ont été contemporains de leur création ? pourquoi faisaient-ils sens ? Les visiteurs opposent ainsi les contextes qui prennent en charge les objets : contextes de présentation, dans l'exposition, et contexte de réception, historique et contemporain, n'étant pas les mêmes et se citant néanmoins.

« En fait sur le mur, ils essayent de faire comme à l'époque, sauf qu'à l'époque c'était fait pour être assis. De regarder ça et... et bah, il faut mettre dans le contexte (...) À mon avis, ça il faut le faire, parce que le religieux, c'est des espaces clos, tout était calculé, il y a des messages partout, donc moi je pense qu'il faut le retranscrire. » (Homme, 29 ans, Paris, Sainte Russie, entretien)

« Alors tu dis « Sainte Russie », alors moi je m'attends à ce qu'on m'explique un peu les différences entre... sur la même base du livre de la Bible, eux, ils en ont fait quelque chose de complètement original ! On voit bien qu'il y a plein de saints que nous on n'a pas. Il y a d'autres d'objets, d'autres intérêts, j'aurais voulu qu'on mette ça en avant, en fait rentrer dans la tête des gens à cette époque ! » (Femme, 25 ans, La Garenne-Colombes, Sainte Russie, entretien)

On peut citer un dernier exemple de projet, qui ne concerne pas tant le lien entre le texte et les objets, mais plutôt le bénéfice de l'acquisition de connaissances par le texte. Il consiste, précisément, en un projet de lecture reportée, à la fois d'approfondissement, mais surtout pour remédier à une frustration exprimée face au texte. Les visiteurs déclarent vouloir poursuivre leur lecture après la visite.

« La seule chose c'est que "tempera" je ne vais pas partir avant de savoir ce que c'est ! donc je vais chercher ! Bon c'est pas grave, bon à la limite c'est aussi une démarche personnelle, je peux regarder ça en arrivant chez moi. Mais c'était très détaillé... donc tu vois j'ai quand même cette frustration de ne pas pouvoir même retracer tu vois la chrono un peu... je suis incapable de le faire. » (Femme, 46 ans, La Rochelle, Sainte Russie, entretien)

« Bah quand même pas mal de questions sur les personnages, l'histoire de la Russie des personnages dont je connais le nom Yvan le Terrible, Pierre le Grand, Catherine de Russie j'ai envie de mettre tout ça un peu dans le bon ordre. (...) Savoir qui c'est exactement, donc je me dis "ah je note !" et quand je serais chez moi je regarderais sur internet ». (Femme, 50 ans, Montreuil, Sainte Russie, entretien)

⁵³³ Gob, A., Montpetit, R., 2010, « introduction », *Culture et musées*, 16, p.14.

Utilisation des éléments textuels pour jouer

L'accompagnement des joueurs pendant le jeu a permis de voir qu'ils formulaient des projets d'usage du texte, très clairs, déterminés par le cadre du jeu, donc souvent très utilitaires : la lecture du plan doit permettre de trouver les objets, la lecture des écrans focus, doit permettre de répondre aux quiz, la lecture des panneaux signalétiques doit permettre d'aller plus vite.

« On lit les cartels en diagonal pour regarder l'info, tout ce qui ne concerne pas l'info du quiz on la zappe. » (Femme, 31 ans, Paris, PLUG, entretien)

Or les joueurs reconnaissent que l'attribution de fonctions strictes aux différents dispositifs textuels réduit considérablement leur capacité de signification et leur statut dans le jeu, ils observent, notamment, que cela peut, finalement, porter préjudice au projet du joueur, car le document recèle beaucoup d'autres informations.

« Je m'aperçois qu'il y a des bornes dans l'église. Donc une preuve aussi qu'on ne regarde pas le plan. On se concentre sur le plan par rapport aux familles qu'on a. Et je n'ai même pas eu le réflexe de voir qu'il y avait des bornes et effectivement dans l'église, alors là pour le coup, je le découvre. » (Homme, 33 ans, Paris, PLUG, entretien)

« J'ai été un peu perturbée. J'ai eu du mal à comprendre, les escaliers... en fait, ça apparaît très bien dans le plan, qu'on ne pouvait pas monter au second étage par l'escalier central... oui, oui, oui c'est un plan normal, en regardant deux fois, c'est clair ! » (Femme, 50 ans, Paris, PLUG, entretien)

Dans le cas de certains joueurs, c'est le lien entre les textes, c'est-à-dire la façon dont le dispositif offre une circulation entre les écrans et entre les signes écrits, en d'autres termes l'organisation de l'arborescence, qui pose problème. Par exemple, les joueurs remarquent qu'ils ne peuvent pas interrompre un quiz, pour revenir sur l'écran focus qui donne des informations sur l'objet, se documenter à son sujet et revenir aux questions.

Le temps de lecture exigé par la longueur des textes est jugé trop long par rapport à l'activité de course impliquée par le jeu. Les joueurs sont nombreux à estimer qu'on ne peut pas lire en marchant. La lecture est alors une activité qui est fortement négociée par les joueurs ; ils déclarent que la lecture des textes tout comme l'interprétation approfondie des signes écrits sur les dispositifs (bornes et téléphone) est surtout utile en début de jeu pour comprendre le fonctionnement du dispositif.

« Si au tout début quand j'ai regardé comment était fichu une carte, mais juste pour prendre en main après j'ai plus regardé oui. Parce que je me suis dit c'était idiot d'ailleurs, mais je me suis dit ça ne me sert à rien pour l'instant dans le jeu et comme je n'ai pas le temps, je verrais après. » (Femme, 28 ans, Paris, PLUG, entretien)

Conclusion de la partie : ouvrir le regard sur la situation de visite

Cette partie se conclut sur la façon dont le visiteur reformule son projet de lecture ainsi que son projet d'activité plus général, à la lecture des textes dans le cours de sa pratique. Aussi, qu'il s'agisse du texte lui-même que de son usage par le visiteur, on doit reconnaître qu'ils débordent toujours, en quelque sorte, le cadre du contexte textuel. C'est qu'il convoque toujours un autre que lui, c'est-à-dire son espace de sens, l'espace de jeu dans lequel il devient un intermédiaire pertinent. Le texte occupe une place à la fois spécifique et hétérocentrique dans l'exposition et dans le dispositif informatisé de médiation. Ce même texte anticipe ce double usage qui peut être fait de lui (activité de lecture et activité de visite). En somme, le texte dans l'exposition et le texte dans le dispositif technique de médiation est un ressort qui doit propulser le visiteur vers une étape toujours nouvelle qui voit s'articuler la vitrine, la salle, les couloirs, le monde d'origine des objets.

En somme, cette partie aura montré que l'activité de lecture des visiteurs est, en réalité, l'association dynamique constante entre un objet textuel qui travaille à la préfiguration et même à la réquisition de pratiques, un travail d'ajustement à ces préconstruits et le recours constant à des cultures mémorielles.

Quelles conséquences tirer de cette analyse ?

D'une part que le visiteur se saisit pleinement de cette double anticipation. Il revient maintenant à savoir comment il construit sa visite par rapport à elle. Choisit-il d'intégrer les unes après les autres ces propositions qui lui sont faites ? Choisit-il, au contraire, de critiquer systématiquement le lien qu'on lui propose de construire entre les objets, les textes, sa circulation ? Comment s'engage-t-il vis-à-vis de cette situation ?

D'autre part que le visiteur convoque des représentations de la lecture, du rapport entre textes et objets, en même temps qu'il effectue ses propres lectures. Il revient ici aussi de caractériser davantage le recours à ces représentations et d'en comprendre le rôle dans l'expérience de visite. S'agit-il d'une culture médiatique ? Opère-t-elle comme une médiation symbolique ?

Maintenant que différents moments du processus de communication (implication, réquisition, préfiguration, requalification, appropriation) ont été élucidés dans les deux terrains, que l'analyse a permis d'approfondir les relations entre ce qui est de l'ordre du dispositif et ce qui

est de l'ordre de l'ajustement, que l'on a pu observer le déplacements entre pratiques du texte et pratiques de la visite, cette conclusion nous incite à interroger maintenant la situation de visite dans son temps long et à nous demander comment elle est caractérisée par un visiteur, non plus strictement lecteur, mais acteur d'une situation de communication élargie. En effet, ce que les analyses de cette partir ont contribué à montrer, c'est que peu à peu l'activité de création de l'univers général de la visite se fait de plus en plus essentielle.