

Les modalités de captation de l'attention

Relation du texte à son contexte

Introduction

Harris précise que la place que prend visuellement le signe dans son contexte est de première importance dans l'analyse de l'intégration du signe. « L'élément le plus important dans l'intégration contextuelle du signe écrit est sans doute, dans la plupart des cas, son emplacement visuel. Il faut qu'un message soit écrit *quelque part*. Étant donné qu'il ne s'agit pas toujours du marquage d'une surface déjà disponible, nous adopterons ici une terminologie neutre : nous parlerons de *l'encadrement* du signe. »³⁵⁷ Au fondement de la relation « texte – encadrement », Harris insiste sur la dimension du signe écrit en tant qu'indice, se signifiant lui-même comme devant être vu ou lu. « Dans le cas de l'écriture, le signe n'existerait même pas sans son encadrement visuel, puisque, pour être lisible, il faut que toute forme écrite se présente comme une configuration se détachant sur un fond. »³⁵⁸

On voit que Harris renvoie ici au travail de Peirce sur la notion d'indice, pris non pas tant dans le rapport à l'objet qu'il représente, mais en tant que signe « régulateur d'échanges »³⁵⁹. Jeanneret rappelle, en effet, que la notion d'index remplit chez Peirce différentes fonctions à la fois. « Le terme index signifie en anglais à la fois ce que nous nommons en français l'indice, quelque chose qui s'apparente à l'évidence (preuve), et ce que nous nommons l'index, cette catégorie d'objets qui sert à désigner. Or, pour une analyse sémiotique informée par la catégorie de l'énonciation, ces deux significations du même terme renvoient à deux relations fort différentes : la première concerne la sémiotisation, au sein d'un énoncé, du rapport entre deux phénomènes qu'on postule reliés dans le monde, alors que la seconde organise la relation, dans l'énonciation, entre les acteurs de la communication, les situations dans lesquelles ils interviennent et les dispositifs qui médiatisent cette intervention. »³⁶⁰ Harris choisit de reprendre l'une des définitions de la notion d'indice par Peirce : « L'indice n'affirme rien ; il dit seulement : “là”. Il se saisit pour ainsi dire de vos yeux et les force à

³⁵⁷ Harris, R., 1993, *op. cit.*, p.140.

³⁵⁸ *Ibid.*, p.140.

³⁵⁹ Jeanneret, Y., 2006, *op. cit.*, p.21.

³⁶⁰ Jeanneret, Y., 2006, *op. cit.*, p.22.

regarder un objet particulier, et c'est tout. »³⁶¹ C'est bien le caractère de l'attention qui sert l'analyse d'Harris, ce qui semble logique pour une théorie qui s'attache à définir les relations entre l'objet et son contexte. Ainsi écrit-il que « la fonction sémiologique d'un indice dépend d'un rapport, ou d'une série de rapports structurés de façon à inviter le destinataire à concentrer son attention sur tel ou tel objet spécifique »³⁶². On sait aussi qu'un théoricien des sciences de l'information et de la communication comme Eliséo Veron a pu insister sur la dimension métonymique dans l'exposition qui « se constitue comme un réseau de renvois dans l'espace, temporalisé par le corps signifiant du sujet, lors de l'appropriation [...] [et qui renvoie à] un étalement spatial qui embraye sur le corps signifiant »³⁶³. Philippe Verhaegen fait le lien entre l'exposition et l'utilisation des dispositifs numériques comme l'Internet ou les jeux vidéo qui « reposent également sur les potentialités opératives de l'indice »³⁶⁴.

Deux éléments sont importants lorsqu'on veut faire l'analyse du signe écrit dans l'exposition, à partir d'un questionnement sur la captation de l'attention. On pourrait les qualifier d'enjeux *par procuration*, dans la mesure où ces deux enjeux concernent ce que le signe produit pour d'autres que lui. En effet, le texte dans l'exposition s'inscrit dans un espace qui comporte plusieurs « registres sémiotiques »³⁶⁵. Ainsi, la question de l'encadrement visuel doit être analysée dans son rapport à l'espace général de l'exposition. Non seulement le signe doit attirer l'attention de celui qui cherche à le lire, mais il doit aussi permettre de composer avec les autres registres de l'exposition. Cette analyse sera l'objet de la première section (le rapport entre le signe et sa surface) et de la deuxième section de ce chapitre (la composition et le rythme sémiotiques).

Le premier enjeu revient donc à prendre en compte la poétique spatiale de l'écriture, ce qui conduit à admettre que l'écrit signifie dans la mesure où il rythme l'espace visuel lui-même. Cet enjeu prend un sens particulier dans l'exposition, dans la mesure où elle est un espace dans lequel le texte a une place organisée : l'écrit rythme donc espace visuel du texte et espace contextuel élargi.

³⁶¹ Peirce, C. S., 1978 [1931-1935], *Écrits sur le signe* [1931-1935], Paris, Le Seuil, p.44, cite par Harris, R., 1993, *op. cit.* p.212.

³⁶² Harris, R., 1993, *op. cit.*, p.213.

³⁶³ Veron, Levasseur, 1983, *op. cit.*, p.27 et p.32.

³⁶⁴ Verhaegen, P., 1999, « Les dispositifs techno-sémiotiques : signes ou objets ? », *Hermès*, 25, p.119.

³⁶⁵ Le terme est employé par Jean Davallon, qui parle aussi de « registres médiatiques » Davallon, J., 1999, *op. cit.*, p.200. On rappelle aussi avec Marie-Sylvie Poli que l'exposition peut précisément se caractériser comme un dispositif dont la nature est « multisémiotique » Poli, M. S., 1993, *op. cit.*, p.65.

La question de l'espace se pose en des termes particuliers pour le document informatisé qui, comme dans le cas de « PLUG », n'est pas fixé dans l'espace comme le sont le panneau ou le cartel. Les analyses des auteurs qui s'intéressent au signe écrit dans le texte numérique montrent certes, « que le support soit le papier ou l'écran, la communication se fait à travers une surface organisée qui oriente l'attention et règle des propositions de lecture »³⁶⁶. En revanche, le rapport du texte informatisé à son contexte spatial élargi pose de nombreuses questions. Le texte informatisé est-il plus autonome vis-à-vis de son contexte dans l'exposition ? Disons pour le moment que, le dispositif expérimenté pour « PLUG » étant un jeu de quête et de chasse au trésor, on se doute que le lien entre le document informatisé et l'espace physique de consultation est problématique et que l'intégration du premier dans le second engage une problématique de la représentation et de la scénarisation de ce lien.

Le deuxième enjeu poursuit la réflexion précédente et pose que le texte dans l'exposition renvoie vers autre chose que lui. En expliquant la différence fondamentale entre signe autocentrique et signe hétérocentrique³⁶⁷, Harris pose que l'acte sémiologique est, de toute façon, toujours fondé sur « un jeu de mouvements qui structure l'interaction et l'attention des participants »³⁶⁸. L'auteur propose alors de décrire ce jeu de mouvements en expliquant, en substance, que le signe doit tout d'abord être aperçu, ce qui est déterminé par le contexte spécifique du signe, afin de pouvoir ensuite concentrer l'attention du destinataire sur son contenu, puis dans le cas des signes hétérocentriques de diriger son attention vers un objet tiers. Ces trois mouvements, Harris les nomme « appel », « attraction » et « renvoi »³⁶⁹.

Le signe écrit dans l'exposition a cette particularité de renvoyer constamment vers quelque chose qui le déborde : le titre renverra vers l'ensemble de l'exposition, le cartel vers l'objet exposé, le panneau vers le propos que tient l'exposition. Aussi, le mouvement d'appel et

³⁶⁶ Béguin, A., 2007, « Introduction. Entre information et communication, les nouveaux espaces du document », *Études de communication*, 30, p.9.

³⁶⁷ c'est-à-dire le signe qui renvoie à lui-même et le signe qui renvoie vers une extériorité.

³⁶⁸ Harris, R., 1993, *op. cit.*, p.215.

³⁶⁹ « C'est la logique de la communication même qui exige que l'initiateur du signe, que nous nommerons A, dirige son effort tout d'abord vers le destinataire B, afin de pouvoir ensuite réussir à diriger l'attention de B sur l'initiateur lui-même. Il y a un premier mouvement vers l'extérieur, dans la direction A>B, suivi par un mouvement de retour qui va dans le sens inverse B>A. (...) Nous appellerons ces deux mouvements psycho-sémiologiques le mouvement d' « appel » (A>B) et le mouvement d' « attraction » (B>A) » Dans le cas du signe hétérocentrique, Harris propose de rajouter un mouvement supplémentaire, le mouvement de « renvoi » de l'initiateur vers l'objet. *Ibid.*, p217.

d'attraction est plus que jamais lié au mouvement de renvoi vers les objets, les autres panneaux qui poursuivent le récit, vers l'espace même à parcourir.

Dans ces conditions, analyser l'ajustement du visiteur à l'exposition suppose de comprendre comment le texte engage et rythme un mouvement dans l'espace vers autre chose que lui et ainsi anticipe certains traits de la pratique de visite. C'est l'objet de la troisième section de ce chapitre.

1. L'ORGANISATION DU SIGNE PAR LA SURFACE

Parmi les différents éléments qui permettent au signe d'attirer l'attention, les matériaux et instruments de sa mise en visibilité, autrement dit son support, sont de première importance. D'une part la relation entre surface et texte engage un certain nombre d'opérations qui consistent à intégrer signe écrit, surface, contexte et activités, à commencer par un certain type de lecture. D'autre part, ces éléments fonctionnent comme autant de cadres signifiants, au sens où ils engagent le plus souvent une reconnaissance de la part du lecteur, qui rejaillit sur le signe écrit et le rend compréhensible. L'exemple du poteau indicateur que donne Harris permet de comprendre les conséquences d'un réseau de relations contextuelles qui fournissent au signe les conditions de son interprétation. Par exemple, le mot « *Godstow* » inscrit sur ce poteau peut être identifié comme un nom de ville, dans la mesure où le poteau indicateur est un dispositif qui traditionnellement permet de s'orienter et de trouver sa route, néanmoins c'est bien le texte écrit qui donne sa valeur de signe au dispositif, sans quoi il ne servirait à rien (un poteau entièrement blanc ne sert à rien). Et inversement, le même terme, inscrit dans un « champ graphique » différent³⁷⁰, celui d'un annuaire, par exemple, peut me laisser penser qu'il s'agit là d'un nom de famille, de surcroît si je ne suis pas anglaise et ne connais pas l'existence de cette ville. « En tant que support sémiotique, c'est-à-dire surface organisée pour produire du sens, le document se distribue selon une logique spatiale, sur toute la surface de ce support, selon des canons qui varient au cours de l'histoire, en fonction d'une part des possibilités techniques existantes pour une époque donnée [...] et d'autre part des modes culturels d'appréhension des formes et contenus documentaires, les deux aspects étant étroitement liés. »³⁷¹ Or ces formes finissent parfois par disparaître sous les traits de l'évidence non questionnée, tant elles sont présentes dans les objets qui nous entourent et tant elles structurent l'activité d'interprétation.

La question du document informatisé permet d'interroger le rapport traditionnel du rapport entre surface et signe. En préambule à toute analyse, il semble important de rappeler ici que nous récusons la conception de l'objet numérique en tant qu'objet dématérialisé. Et ce, malgré les discours qui accompagnent les phénomènes de miniaturisation, de géolocalisation ou

³⁷⁰ « C'est l'encadrement fourni par ce support matériel qui crée ce que nous appellerons le champ graphique » *Ibid.*, p. 144.

³⁷¹ Cotte, D., 2007, *op. cit.*, p.27.

encore l'arrivée des langages informatiques « html5 »³⁷², « PHP », qui font circuler l'image d'une technologie « dynamique », « intuitive », « sensorielle », « ambiante »³⁷³. Même, les textes des appels à projets en ingénierie des télécommunications financés par l'agence nationale de la recherche posent la problématique en ces termes : « Le processus de dématérialisation concentre la plupart des problématiques d'innovation rencontrées par le secteur audiovisuel et multimédia, depuis la conception et le développement jusqu'à la diffusion, puis l'adoption, l'usage et la standardisation des solutions. »³⁷⁴ Ce discours est accompagné par la volonté de rendre les outils *intuitifs*, comme si la facilité d'utilisation allait de pair avec le fait de ne pas à avoir à interpréter les dispositifs en tant que contenu et que forme. En témoignent ces propositions en formes d'injonctions : « Masquer la complexité aux utilisateurs et la minimiser pour les opérateurs » (appel à projets ANR, 2003)³⁷⁵.

Or « la logique documentaire, fût-elle numérique, reste profondément ancrée dans un univers de matérialité, fait de machines, de flux électriques, de réseaux et de câbles »³⁷⁶. Dominique Cotte et Xavier Sense analysent néanmoins qu'il y a bien un changement de régime de matérialité. Le premier propose de parler de « tangibilité ». « En place de matérialisation, il conviendrait de parler de tangibilité, car il est vrai que le fait de ne plus pouvoir toucher directement le document en tant qu'objet et le voir matérialisé sous forme de signe, d'icône, de représentation, change fondamentalement la donne. »³⁷⁷ Et le second évoque la notion d'« invisibilité ». « Parce qu'elle est une suite de 0 et de 1, cette même donnée peut ne pas apparaître. Il faut donc préférer à la notion d'immatérialité celle d'invisibilité. Les données et leur espace ne sont sensibles pour nous que s'il y a par nous visualisation au moyen d'une interface. Une trace numérique ne devient une forme visible qu'à la double condition qu'elle existe et que je décide de la visualiser à l'écran. Dès lors, l'apparition d'une donnée repose sur une relation : ce qui est visible, à l'écran, est rendu visible par une double visée, de l'objet

³⁷² L'exemple de la promotion marketing qu'a orchestré google pour le navigateur « google chrome » en utilisant un clip vidéo et musical du groupe de musique canadien Arcade Fire, les images de google earth et une animation en html5 est très intéressant à ce titre.

³⁷³ On pourra lire l'analyse critique du terme d'interface, par exemple, qui privilégie une représentation de l'interaction homme-machine, au dépens de la « rencontre, par le biais d'écritures médiatiques, entre les représentations de la communication anticipées par els concepteurs et les ressources interprétatives des usagers » Jeanneret, Y., 2008, *op. cit.*, p.138.

³⁷⁴ appel à projet RIAM (Recherche et Innovation en audiovisuel et multimédia) 2006.

³⁷⁵ Une analyse des programmes de recherche en sciences de l'ingénieur et en sciences des technologies de l'information et de la communication a été menée par Annie Gentès. Gentès, A., 2009, « Poétiques de l'hétérogène – de la traduction au design », Synthèse d'HDR, Université d'Avignon et des pays de Vaucluse, Jeanneret, Y., (dir.), p.97.

³⁷⁶ Cotte, D., 2007, *op. cit.*, p.26.

³⁷⁷ *Ibid.*, p.26.

vers moi, et, de moi vers l'objet. »³⁷⁸ Cette analyse donne une épaisseur nouvelle à la question de la lecture puisqu'elle consiste avant d'intégrer le signe dans son contexte, à le rendre visible par une manipulation que n'exige pas le cartel ou le panneau.

Comme l'analysent les sémioticiens qui ont travaillé sur l'interactivité, le déploiement du texte repose sur l'intervention constante d'un faire réceptif³⁷⁹. C'est donc une réflexion sur la nature de l'activité de lecture en tant qu'elle est aussi un ajustement avec un dispositif technique qui doit être envisagée dans ce chapitre. On va chercher à « comprendre comment le texte conduit l'utilisateur à “faire pour lire”, alors qu'il est venu “lire pour faire” »³⁸⁰. On cherchera donc à analyser l'activité de lecture qui est impliquée par ces différents textes.

Ici, notre lecteur est un lecteur au sens fort, corps lecteur et pensée lectrice, confronté à un objet dans l'espace, tel qu'il est défini par les chercheurs qui ont analysé les formes d'appropriation du texte en réseau. « Il ne s'agit de s'intéresser uniquement à l'acte cognitif : nous prenons en compte tous les actes interprétatifs, qui peuvent être qualifiés autrement [...] comme des actes perceptifs ou fonctionnels. »³⁸¹ Une autre citation permettra d'ancrer le propos : « Chercher, lire, interpréter, comparer ou juger sont, en effet, des opérations qui ne s'exercent jamais dans des espaces purement logiques et désincarnés. Et cela est vrai de l'univers numérique comme de l'univers du livre. La lecture, pour se borner à elle, s'appuie toujours sur des contraintes matérielles et corporelles, ne serait-ce parce que le texte impose autant la manipulation de son format matériel qu'il ne délivre une information qu'à condition d'être manipulé. »³⁸²

Revenons à la description du signe écrit. Harris propose une analyse de la relation entre surface et texte à partir d'un principe de division entre ce qu'il appelle des cases majeures et mineures. Ce qu'il appelle le « principe du casier » se résume ainsi : « Le texte présuppose une surface, et cette surface se divise en fonction du texte, en un certain nombre de cases. »³⁸³ Ces cases se trouvent les unes, les autres dans une relation hiérarchique d'inclusion. C'est

³⁷⁸ Sense, X., 2007, *op. cit.*, p.101.

³⁷⁹ Mitropoulou, E., 2007, *op. cit.*

³⁸⁰ Davallon, J., Noël-Cadet, N., Brochu, D., 2003, *op. cit.*, p.81.

³⁸¹ Jeanneret, Y., Béguin, A., Cotte, D., Labelle, S., Perrier, V., Quinton P., Souchier, E., 2003, *op. cit.*, (note n°54), p.94.

³⁸² Ghitalla, F., Boullier, D., Gkouskou-Giannakou, P., Le Douarin, L., Neau, A., 2003, *L'outre-lecture, Manipuler, (s')appropriier, interpréter le web*, Paris, BPI – Centre Georges Pompidou, p.23.

³⁸³ Harris, R., 1993, *op. cit.*, p.229.

intéressant de noter ici que si l'on veut faire une analyse du principe régulateur de cette division, on ne trouve ni prédominance du signe écrit – ce n'est pas lui qui divise la surface – ni prédominance de la surface – ce n'est pas la surface qui impose une division –, mais bien une intégration du signe dans un espace par le lecteur et une anticipation de cet ensemble de signes dans un espace plus large : dans notre cas, il s'agira de la visite de l'exposition et du jeu.

1.1 Et le panneau devient texte

En ce qui concerne les panneaux dans l'exposition « Sainte Russie », leur organisation, comme on l'a dit plus haut, est toujours la même³⁸⁴. Le casier se divise nettement en trois parties, correspondant à trois versions du même texte, dans trois langues différentes (français, russe et anglais). La version française du texte est mise en valeur par rapport aux deux autres versions dans la mesure où elle figure en premier, mais aussi que sa police de caractère est plus grande que pour les autres textes. Un autre système de mise en valeur s'appuie sur le contraste entre les caractéristiques graphiques du signe et son encadrement. On observe, en effet, que l'emploi des majuscules pour les titres de panneaux a une double fonction : cela permet de distinguer le titre, du texte dont la police de caractère est différente (utilisation de la minuscule et taille inférieure), mais, par ailleurs, cela permet, plus généralement que dans l'économie interne du texte, d'identifier le titre dans un ensemble plus large qu'est la séquence de l'exposition (objets, cartels, murs). Au total, quatre niveaux d'enceintes se superposent qui sont autant de niveaux de cadrage du texte. Une description de ces niveaux d'enceintes se trouve sur la planche d'illustrations n°3, à la page suivante.

On note que dans le cas de « Sainte Russie » le panneau au mur est bien un panneau, c'est-à-dire qu'il est d'abord une surface autonome, de dimensions spécifiques, qui vient s'ajouter, se fixer, s'inscrire, sur le mur de l'exposition. Cette remarque semble anodine et pourtant, elle implique le fait que la production du panneau est un travail d'anticipation des conditions d'exposition du panneau. Sa production prend donc en compte deux surfaces différentes, celle du panneau lui-même et celle du mur. Ce qui se joue ici dans le rapport entre le texte et son support est la dissociation de l'espace de texte d'avec l'espace de l'exposition.

³⁸⁴ On trouvera des illustrations des panneaux et des cartels sur la planche d'illustrations, à la page suivante.

Planche d'illustrations n° 3

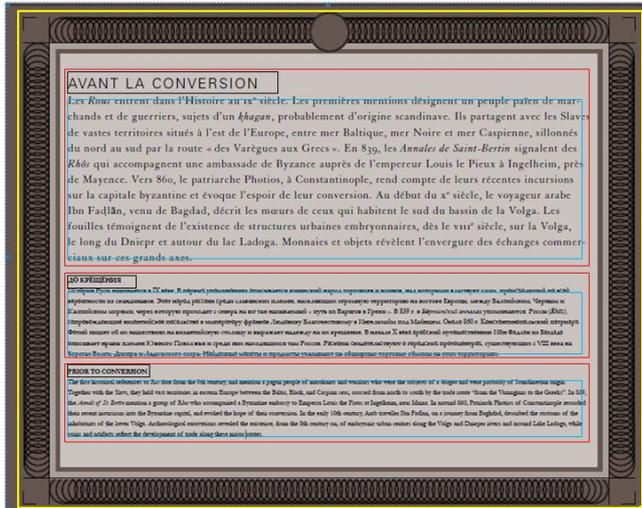
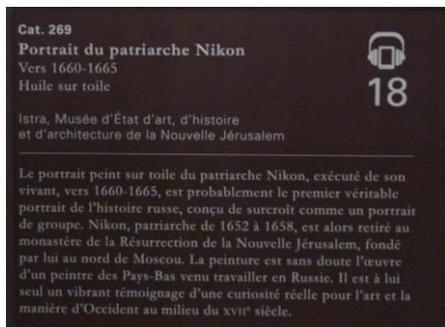


Figure n° 1 : Exemple de grand panneau accroché au mur pour l'exposition Sainte Russie. Les encadrés, jaune, noir, rouge et bleu, représentent les quatre niveaux d'enceintes

Un encadrement sophistiqué constitue la première enceinte. On observe une série de doubles cercles noirs, ainsi qu'une double bordure bicolore qui déploie des nuances du marron taupe choisi pour le mur. *A priori*, ce type de bordure n'a pas de liens avec les motifs traditionnels de la décoration russe.



N° de catalogue	sigle audioguide
Nom	
[lieu, lieu bis]	
Dates	
Technique [sur matériau]	
[matériau]	
Collection (autre police de caractère)	
Commentaire	

Figure n° 2 : Exemple de cartel long pour l'exposition « Sainte Russie »



Figure n° 3 : écran d'accueil

On peut voir les quatre cartes qui forment la « donne » de départ pour le joueur. Sur l'écran, les premiers signes en haut, sont le nombre de points que le joueur gagne au fur et à mesure de sa partie ; le temps de jeu qu'il lui reste et, enfin, le nom de la collection qu'il doit réunir (ici : Créateur de merveilles, c'est-à-dire la collection rouge qui comprend les objets suivants : le Lion et Serpent, la joueuse de Tympanon, la Machine de Marly et la Statue de la Liberté). Les quatre cartes virtuelles sont accompagnées d'un triangle de couleur qui manifeste leur appartenance à une des collections du jeu. Enfin, les trois signes au bas de l'écran permettent : (1) D'échanger avec un autre joueur une des cartes sélectionnées (2) De lire le texte « zoom » qui donne des informations sur l'objet sur le mode rhétorique de la focalisation interne. Ex. je suis la machine de Marly et j'adore Versailles, etc. (3) D'accéder aux autres options comme, par exemple, changer de collection.



Figure n° 4 : écran lié à la lecture de l'étiquette RFID

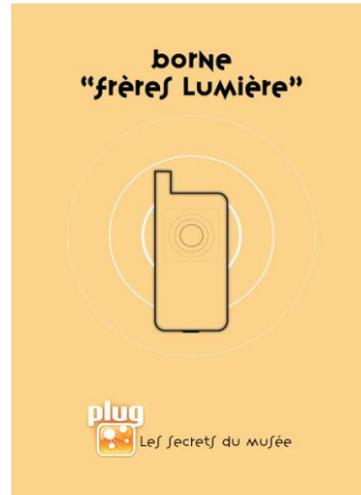


Figure n° 5 : exemple de visuel associé à la borne

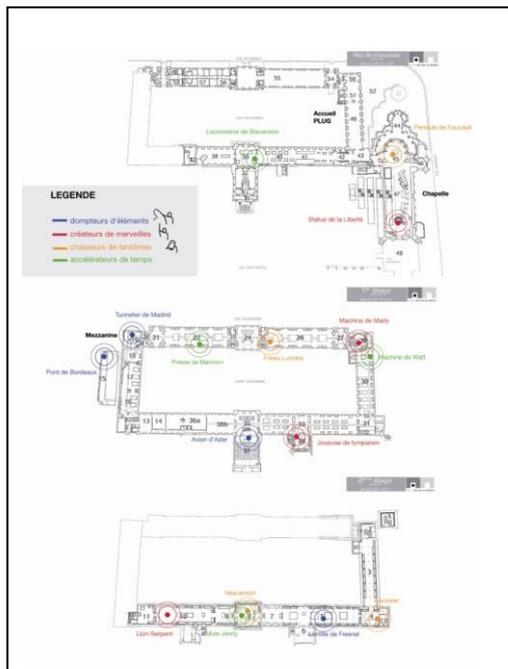


Figure n° 6 : Plan d'orientation pour le jeu : plan des salles du musée comprenant des symboles de localisation des objets



Figure n° 7 : Plan d'orientation des visiteurs du musée (dispositif permanent)

1.2 Écran et organisation sémiotique

Peut-on dire que le dispositif « PLUG » manie du texte ? Qu'il est un dispositif de lecture ? Ces questions reviennent à interroger l'opérativité des formes écrites produites par l'informatique et plus spécifiquement de reconnaître au dispositif un statut d'objet à interpréter et d'objet de médiation dans un espace d'interprétation large. « Si beaucoup de médias informatisés peuvent être rattachés principalement à l'espace de l'écrit, c'est en fonction de la nature visuelle de l'organisation sémiotique qu'ils proposent au lecteur et qu'ils mobilisent dans l'acte d'écriture-lecture. »³⁸⁵

L'analyse concerne l'objet téléphone ainsi que la borne contenant le tag RFID³⁸⁶. Pour le moment, on peut analyser séparément borne et écran, mais en prenant en compte que l'un renvoie à l'autre et réciproquement, ce qui sera étudié précisément dans la troisième section de ce chapitre. Le téléphone se comporte d'un clavier et du cadre de l'écran, qui sont les deux cases majeures du dispositif. Il propose ainsi des éléments à interpréter et organise des ressources pour l'écriture (touches de clavier), l'écoute (signalisation du haut parleur), mais aussi la production des gestes adéquats dans le jeu (les flèches sur le haut de l'écran).

Plusieurs écrans peuvent s'afficher au cours du jeu, dont nous sélectionnons les principaux pour l'analyse : l'écran d'accueil, l'écran lié au tag de la borne, l'écran focus, l'écran quiz et l'écran d'échange³⁸⁷. Seule la description de l'écran d'accueil sera rapportée ici. La question principale qui a guidé l'élaboration des signes écrits est ici de savoir comment représenter dans un espace en deux dimensions, un objet par rapport auquel on peut avoir une multitude de points de vue dans le musée et une relation à trois dimensions. La solution envisagée consiste à mettre en œuvre une redondance de signes qualifiant l'objet.

L'écran d'accueil propose trois registres de signes (on peut se référer aux deux illustrations, qui se trouvent sur la planche n°3, aux pages précédentes) :

- un ensemble de signes iconiques correspondant aux images qui représentent les objets du musée.

³⁸⁵ Jeanneret, Y, 2007 [2000], *op. cit.*, p.152-153.

³⁸⁶ On trouvera des illustrations commentées du dispositif de jeu en annexe (différents types d'écrans, textes des focus, bornes et cartels permanents). Annexe n°6.

³⁸⁷ L'architecture du jeu, réalisée par la chercheuse et designer Aude Guyot, avec la succession des écrans en fonction des options choisies, se trouve en annexe. Annexe n°6.

- Un premier ensemble de signes linguistiques qui apparaît dès que le lecteur sélectionne une des quatre images et qui correspond au nom de l'objet, tel qu'il est désigné dans le musée par les cartels. Un deuxième ensemble de signes linguistiques apparaît sur l'écran d'accueil et correspond au nom de la collection qui est attribuée au joueur au début de la partie.
- Un ensemble de couleur (le petit triangle inscrit au bas, à droite de l'image) qui correspond à la couleur de la collection à laquelle appartient l'objet, la couleur a donc une valeur symbolique (conventionnelle et arbitraire).

Le casier de l'écran d'accueil se divise ainsi en quatre parties qui semblent s'ordonner dans une relation d'égalité et qui signifient ainsi ce qu'on peut appeler la *main* du joueur, c'est-à-dire son jeu. Pas de traces d'usages, mais des indices d'usages anticipés : dans la barre du bas de l'écran, les actions auxquelles peut procéder le lecteur se manifestent sur un mode sémiotique (le nom de l'action, en réalité, le substantif : « échange », « zoom » et « autres »), mais leur position sur l'écran, renvoie le lecteur vers la relation dont il a l'habitude lorsqu'il utilise son téléphone portable, entre touches du clavier et fonctionnalité de ces touches à l'écran.

Aussi, c'est un lien tenu entre dimension opératoire du rapport entre signe et surface (je sais que quand j'appuie à cet endroit, j'active quelque chose à l'écran) et manifestation sémio-discursive de l'usage (c'est le nom de l'action qui me permet de savoir quel choix je vais faire) qui fonde la façon dont le texte anticipe l'usage du joueur. Il s'agit de trois signes passeurs, qui fonctionnent comme des embrayeurs, en d'autres termes, un signe « qui indique quelque chose que l'on ne peut connaître qu'en activant le lien »³⁸⁸.

On ajoutera une observation faite au cours des jeux qui révèle la dimension très opératoire de ce type de signes passeurs. Lorsque le joueur souhaite échanger une carte avec un autre joueur, il doit rapprocher son téléphone de l'autre appareil. L'écran spécifique d'échange se compose alors d'une image (celle qui a été sélectionnée pour être échangée) et de deux signes passeurs au bas de l'écran « contact » et « échange ». L'échange ne s'effectue que lorsqu'un joueur appuie sur la touche « contact » pendant que l'autre appuie sur la touche « échange ». Au cours des sessions de jeu, nous avons ainsi entendu les joueurs s'interpeller entre eux :

« Tu "contact" et moi je "réponse" ! » (observation pendant une session de jeu PLUG)

³⁸⁸ Davallon, J., Noël-Cadet, N., Brochu, D., 2003, *op. cit.*, p.88.

La borne est constituée quant à elle de trois cases majeures : la première comporte un ensemble de signes linguistique qui correspond au nom de l'objet auquel est associée la borne. La seconde et la troisième se retrouvent sur chaque borne indistinctement et correspondent à la représentation symbolique du téléphone et à la représentation schématique de son effet³⁸⁹, puis, au bas de l'espace, à un ensemble composé du logo et du nom du jeu.

Ces bornes sont munies d'un tag RFID, mais il est caché sous la représentation graphique que nous venons de décrire, ce qui accentue l'illusion qui consiste à faire communiquer le téléphone avec la borne tout entière. Un exemple du panneau de la borne se trouve sur la planche d'illustrations n°3, à la page 193.

La description des objets textuels, dans « Sainte Russie » et dans « PLUG », a permis de montrer la relation entre le texte et sa surface est fondamentale de l'économie scripturaire. Mais cette analyse est insuffisante pour considérer ces objets. Il faut maintenant les analyser dans leur contexte plus élargis.

³⁸⁹ A ce titre, la représentation de l'effet consiste en un système de cercles concentriques, renvoyant directement à la schématisation de l'effet de propagation des ondes électriques.

2. COMPOSITIONS ET RYTHMES SÉMIOTIQUES

L'analyse des modalités de captation de l'attention par le texte pour nos deux terrains a permis de montrer que le nombre, la ressemblance et la différence fonctionnent comme autant de critères sémiotiques de gestion de l'attention. Au terme de cette analyse, on aura montré que la relation que le texte entretient et anticipe avec son espace, son contexte, n'engage pas seulement des régimes d'attention différents, mais aussi des représentations de la façon de gérer l'espace de visite. Parler de *captation* est ainsi une façon de nommer la dimension de réquisition que ces textes introduisent. Puisque ces textes participent à la médiation du rapport entre visiteurs et objets, la dimension de réquisition est implicitement qualifiée comme un devoir-lire, devoir-comprendre les objets ou encore devoir-poursuivre l'exposition. C'est ce rapport entre captation et renvoi que nous allons pouvoir approfondir.

2.1 La ressemblance et la répétition comme opérateurs de l'attention

L'exposition « Sainte Russie » se caractérise par son grand nombre de textes, panneaux thématiques au mur et cartels auprès des objets. Les grands panneaux aux murs sont au nombre de 24 pour une superficie de 1090 m² d'exposition. Tous les objets comportent un cartel ce qui permet de dire que l'exposition comporte environ 400 cartels. Aussi, dans cet espace on ne peut pas ne pas voir le texte. À ce titre, il est intéressant de dire que les visiteurs sont nombreux à utiliser la terminologie de la mise en exposition des objets pour parler des textes, révélant ainsi une représentation associée aux textes, à la fois contenu sémantique, mais aussi objet matériel.

*« Je vois clair, c'est bien, c'est bien exposé à la bonne hauteur. La grosseur de la police donc ça c'est bien. »
(Femme, 60 ans, Avignon, Sainte Russie, récit itinérant)*

Le rythme – les fonctions sémiotiques et rhétoriques macro et micro discursives

La répétition du même format, c'est-à-dire la ressemblance entre les textes et leur inscription à différents endroits de l'exposition séparée par des objets et des zones sans textes, permet d'établir un rapport d'attention particulier. Le texte est reconnu, car il est toujours le même, et sa répétition crée une attente, car il apparaît puis disparaît régulièrement des espaces de circulation. Duncan Cameron a parlé de *gestalt* d'ensemble et de langage muséal que le visiteur gagnerait à apprendre, tant il est différent des médias traditionnels. « L'exposition présente des informations organisées selon le modèle ou *gestalt* d'ensemble que le visiteur appréhende tout du même coup. Le visiteur se trouve ainsi en présence d'un nombre variable

d'intrants dont il doit sélectionner quelques échantillons. Il doit par la suite organiser ces échantillons pour se donner un concept significatif de l'exposition. »³⁹⁰

Chez Harris, l'un des éléments qui fondent le lien entre surface et signe écrit est la reconnaissance de la fonction sémiotique et sociale des surfaces. On est tenté de parler d'une « culture » des surfaces ou plutôt des contextes – Harris n'emploie pas ce terme. « Tout contexte présuppose nécessairement des contextes antérieurs, et s'insère par lui-même, pour ainsi dire, dans une série chronologique. »³⁹¹

Dans le cas de l'exposition « Sainte Russie », on a pu vérifier l'hypothèse assez classique que le texte a pour fonction de scander le rythme de l'exposition, rattacher les unités d'exposition entre elles. « L'exposition étant un tout organisé selon un parcours dont il faut structurer et contrôler la continuité, le texte est aussi le fil d'Ariane qui relie les expôts les uns aux autres ou segmente les espaces. »³⁹² Le texte y assume donc une fonction rhétorique de liaison d'ensemble que Poli nomme « fonction rhétorique macro-discursive ». Or cette fonction est rhétorique et sémiotique. On voit bien au cours des entretiens que les textes font l'objet d'attentes en tant qu'ils permettent de rythmer l'exposition et, notamment, d'introduire le visiteur aux salles ou encore aux unités d'expositions. L'ordonnancement des panneaux est directement lié dans l'esprit des visiteurs au propos de l'exposition et à la construction d'un parcours de visite.

Or les visiteurs estiment que les différents textes ne permettent pas de reconnaître le rythme délivré par l'exposition et le sens de visite conseillé. Ils regrettent ainsi d'avoir eu à rebrousser chemin ou à circuler dans la salle à la recherche d'une référence sémiotique qui renseignerait sur la disposition des objets et le parcours à observer. Dans les deux exemples de commentaires qui suivent, on voit que la problématique éditoriale est fondamentale, en tant qu'elle permet de mettre en œuvre des systèmes de signes plastiques, iconiques ou numériques, qui sont fortement organisateurs de l'espace, avant que le contenu linguistique des panneaux ne renseigne à son tour.

³⁹⁰ Cameron, D., 1992 [1968], « Un point de vue : le musée considéré... », in Desvallées, A., (dir.), 1992, *Vagues : une anthologie de la nouvelle muséologie*, Paris, PUL, p.265.

³⁹¹ Harris, R., 1993, *op. cit.*, p.149. Harris souligne dans un autre chapitre que « dans les civilisations écrites, il existe une tendance à adopter, pour chaque forme de communication écrite, une organisation spécifique du champ graphique », la colonne pour l'annuaire, l'isolement ou le groupe de mots pour le poteau indicateur, etc. *Ibid.*, p.228.

³⁹² Poli, M. S., 2002, *op. cit.*, p.60.

« Moi je pensais que les grands panneaux c'était introductif, mais qu'il y en aurait cinq, six maxis ! » (Femme, 25 ans, La Garenne-Colombes, Sainte Russie, entretien)

« Il y en a pas mal [des panneaux]. Ce que j'aurais trouvé pas mal c'est que à partir du moment où t'as une grande pièce avec un, deux, trois panneaux, ça aurait été bien qu'ils les numérotent ! on voit ça partout sauf ici. Il faut numéroté et il faut donner des thèmes ! (...) Parce que par moments tu rebrousses chemin. Tu te dis que ça ne doit pas être le premier en fait. Parce que tu sais que dans la période il te parle d'un truc... Par exemple, on est au XIVe siècle, et le texte te parle de 1460, alors tu te dis « ah non là, il doit y avoir un truc avant » et t'arrives à l'autre bout de la pièce et tu dis « ah bah, voila, c'est là ! » (Homme, 29 ans, Paris, Sainte Russie, entretien)

Cette fonction rhétorique et sémiotique est aussi attendue sur le plan micro-discursif. Dans les commentaires qui suivent on peut voir que les visiteurs cherchent dans les textes des éléments qui pourraient leur indiquer à la fois l'ordre qui relie les objets entre eux et plus généralement, le sens dans lequel le visiteur doit parcourir les lieux pour regarder ces objets dans le bon ordre.

« J'ai vu qu'il y avait des chiffres de temps en temps au niveau des cartels, mais qui indiquaient pour les audioguides... je pense.... » (Couple, 28 et 30 ans, Melun, Sainte Russie, entretien)

« Il y a un truc que je n'ai pas trouvé très pratique ! (...) Sur le côté vous avez les petites plaques avec le numéro "catalogue 17"... Dans certaines vitrines ils avaient mis le numéro de l'objet qui correspondait à l'explication, ça évitait que les gens fassent des détours et des contours, mais ce n'était pas systématique ! (...) On ne retrouvait pas au premier coup d'œil ! Si on est deux ou trois devant la même vitrine... quand on repère tout de suite le numéro on va plus vite, parce que c'est vrai qu'entre les personnes âgées, qui ont du mal à se tenir, les personnes avec un fauteuil roulant et que vous êtes nombreux, tout le monde essaye de voir, c'est difficile. » (Femme, 70 ans, Paris, Sainte Russie, entretien)

Le « surenchérissement communicationnel » dans le cas du jeu « PLUG »

La question de la répétition et de la ressemblance des signes écrits se pose évidemment dans le cas du jeu « PLUG », pour lequel la répartition des bornes dans les salles du musée organise la quête à la recherche de ces dispositifs. Les choix graphiques vont d'ailleurs dans ce sens et sémiotisent, précisément, le rapport entre originalité de la borne et environnement général du musée ainsi que le rapport d'encadrement de la borne par le musée, et même du téléphone par la borne : on peut citer les quatre couleurs des bornes, mais surtout la représentation du téléphone sur le panneau, la représentation de la façon d'apposer le téléphone du joueur sur la borne³⁹³.

Le cas du jeu « PLUG » permet donc de poser la question de la captation de l'attention de façon un peu particulière puisqu'on a la certitude que tous les visiteurs cherchent les bornes, alors que dans le cas d'une exposition comme « Sainte Russie », on ne pourra pas être aussi

³⁹³ La représentation de la borne se trouve sur la planche d'illustrations n°3 p.191-194. D'autres illustrations des bornes dans des salles d'exposition se trouvent en annexe. Annexe n°6

catégorique sur la façon dont les visiteurs se dirigent vers le texte. L'étude de l'économie sémiotique du jeu au sein du musée permet d'enrichir la réflexion que l'on peut mener sur le type d'attention-reconnaissance requise chez le visiteur. Ce que l'on analyse ici est la production de ce que nous avons appelé un *surenchérissement communicationnel*³⁹⁴.

En effet, dans l'espace du musée, l'introduction du dispositif « PLUG » – et, notamment, l'introduction des seize bornes – consiste à insérer dans un espace qui possède son économie communicationnelle propre (les salles du musée) un nouveau dispositif qui se présente comme un événement temporaire. On rappelle, en effet, avec Jean Davallon que l'exposition procède déjà d'un certain nombre de gestes qui visent à produire un ensemble signifiant à partir de la réunion d'éléments porteurs de signification individuellement (les expôts)³⁹⁵. Le dispositif temporaire a cette particularité qu'il vient se placer *sur* le dispositif propre à l'exposition. Le dispositif de « PLUG » ne semble pas être une entité autonome, mais, au contraire, il semble s'appuyer *sur* le premier dispositif. C'est pour cela que l'on parle de surenchérissement communicationnel, c'est-à-dire une promesse d'aller plus loin, de raconter plus de chose en prenant appui sur le message premier. En revanche, le dispositif propre à l'exposition n'a pas *prévu* le dispositif temporaire. Rien, dans le premier dispositif, ne dit comment jouer, comment lire le dispositif de jeu. Le joueur-lecteur se trouve ici dans une situation où il va devoir reconnaître et intégrer les deux dispositifs et on pense à la notion de « lecteur paragrammatique » proposée par Barthes qui « sur-code : il ne déchiffre pas, il produit, il entasse des langages »³⁹⁶.

On a vu dans le premier chapitre que la création de « familles » d'objets avait comme objectif de proposer une *nouvelle* façon de considérer les collections du musée, mais, par ailleurs, l'introduction des bornes près de certains objets a pour effet de les mettre en valeur par rapport aux autres objets qui sont dans la salle. On observe bien qu'en se surajoutant, le dispositif « PLUG » modifie le paysage et l'espace des collections permanentes. On peut penser ici aux analyses d'Harris sur la « syntagmatique textuelle », qui, poursuivant l'étude du rapport entre signe écrit et contexte, aborde la question du rapport entre deux messages ne renvoyant pas à la même activité et néanmoins inscrits dans un même espace. La

³⁹⁴ Cette notion a été posée et analysée dans le cadre du mémoire de master recherche, en sciences de l'information et de la communication. Jutant, C., 2005, « Le musée à l'épreuve de l'Autre – le cas *Contrepoint* : une mise en exposition de l'art contemporain au musée du Louvre », Master Recherche, CELSA, Paris IV Sorbonne, Jeanneret, Y. (dir.).

³⁹⁵ Davallon, J., 2010, *op. cit.*, p.232.

³⁹⁶ Barthes, R., 1984, *Le bruissement de la langue*, Paris, Le Seuil, p.47.

syntagmatique textuelle désigne ce qui « structure l'interconnexion entre syntagmatique interne et syntagmatique externe [...] et intègre deux messages bien distincts, dont l'un présuppose l'autre »³⁹⁷.

Comment se fait cette intégration dans le cas de « PLUG » ? Le plan d'orientation de jeu (PJ) fourni au joueur, renseigne sur le type de représentation que l'on peut donner de cette intégration. Ce plan a été édité à partir d'un plan des salles du musée (P). À la différence du plan de quartier, il est saisi par le joueur qui le manie tout au long de sa visite. Il participe ainsi à organiser un *voir*, tout au long de la session de jeu. Aussi, le rapport entre le plan (PJ) et son contexte de lecture doit pouvoir supporter la mobilité, c'est-à-dire l'usage que va faire le lecteur du plan (PJ) en mobilité. La conséquence est que le plan (PJ) fait disparaître toutes traces d'interaction avec son lecteur, comme la mention « vous êtes ici », par exemple. Un premier geste a donc consisté à *nettoyer* le plan d'orientation (P), c'est-à-dire à enlever du plan les nombreuses références concernant les espaces du musée (thématiques des collections) et les références à la position du visiteur.

Le message second, correspondant à la visualisation des éléments du jeu « PLUG », est inscrit avec des couleurs. Un signe graphique composé d'un symbole d'emplacement (le point entouré de deux cercles concentriques) et du nom de l'objet est répété à chaque endroit où se trouvent effectivement les objets dans le musée. Par ailleurs, un dernier symbole, composé de deux petites flèches, a été rajouté pour signifier des *passages secrets*, c'est-à-dire des escaliers et ascenseurs non symbolisés sur le plan d'origine (P). Cet exemple est intéressant, dans la mesure où le concepteur du jeu exploite ici à la fois le ressort dramatique propre au jeu et le caractère incomplet du plan (P) (les escaliers ne sont pas signifiés) pour doter, grâce à la médiation du plan de jeu (PJ), des espaces qui existent depuis toujours (les escaliers n'ont pas été construits pour le jeu), d'une dimension exceptionnelle, voire magique. La syntagmatique textuelle ici consiste à produire un lieu ludique à partir des salles du musée. Comme dans la bataille navale, les objets sont désignés en tant que cibles et en tant qu'emplacement, comme dans la chasse au trésor, l'espace se compose dorénavant de deux éléments : le trésor et l'espace de circulation jusqu'au prochain trésor. La représentation des plans se trouve sur la planche d'illustrations n°3, à la page 193.

³⁹⁷ Harris prend l'exemple du plan de quartier (premier message), qui comporte une mention « vous êtes ici » (deuxième message) : « il s'agit d'établir une relation entre deux messages écrits : Un message principal ou indépendant, et // Un message dépendant qui a pour fonction essentielle de situer le message principal par rapport au lecteur » Harris, R., 1993, *op. cit.*, p.264.

La difficulté de cette intégration est qu'en réalité, elle ne concerne pas seulement une image, mais bien un espace et pas seulement des signes écrits, mais bien des objets et des textes.

Ce qui est intéressant, dans cette situation, c'est que les joueurs ont, précisément, abordé très longuement cette question de la gestion de l'attention entre deux systèmes signifiants au cours des entretiens. Il semble évident pour eux que l'efficacité du dispositif repose sur une bonne visualisation et articulation du rapport entre les deux dispositifs, mais en même temps le jeu, qui se déroule dans un espace public, ne doit attirer l'attention que de ceux qui jouent. En d'autres termes, les bornes ne doivent pas trop être visibles et dérangeantes pour les visiteurs non-joueurs, ce qui a pour corollaire que la dimension indicielle des bornes à l'attention des joueurs participe d'un parcours autre, spécifique, privilégié.

« Il y a un petit truc qui était amusant, c'est qu'il y avait des bornes qui étaient faciles d'accès, qui étaient juste à côté des objets et d'autres qui étaient vraiment planquées... il faut vraiment chercher, donc c'était drôle » (Homme, 30 ans, Paris, PLUG, entretien)

Mais, les visiteurs sont unanimes et regrettent que l'espace du musée ne soit pas assez introduit dans l'espace de jeu. En témoignent les nombreux commentaires sur une visualisation dans le dispositif technique de l'espace physique de jeu.

« Oui, j'ai utilisé le plan, mais il aurait fallu y faire figurer les grands domaines du musée, pour savoir quelles collections choisir ! » (Femme, 26 ans, Paris, PLUG, entretien)

Les visiteurs proposent tous que le dispositif évolue en associant un système GPS, en offrant de voir les autres visiteurs, les bornes, voire même les actions des joueurs. La diffusion des dispositifs de géolocalisation et leur popularité expliquent peut-être en partie cette demande.

« Le GPS, c'est une énorme clé. Ça enlève le plan. Si on a une machine et qu'on voit les dix joueurs, qu'on voit les bornes, on voit les échanges se faire, ça augmente l'interactivité. » (Homme, 33 ans, Paris, PLUG, entretien)

« Si on avait le nom et la couleur des joueurs, leur position et la position des œuvres en contrepoint, grâce à une application GPS dans le jeu, ce serait utile. » (Femme, 24 ans, Paris, PLUG, entretien)

« L'appel des joueurs sur leur portable aurait été intéressant si le plan avait été actualisé en temps réel. On aurait pu alors téléphoner à ceux qui étaient près d'une borne, on aurait pu élaborer des stratégies d'équipe décentralisée. » (Femme, 26 ans, Paris, PLUG, entretien)

On trouve plusieurs types de fonctions assignées à cette intégration entre système second et système premier, dont l'un d'entre eux peut être évoqué ici. Les testeurs cherchent dans le musée des informations pour jouer. Ils cherchent des indications sur les murs, dans la signalétique, confrontant ainsi système signifiant dans le jeu et système signifiant dans

l'espace réel. Ils cherchent à trouver des éléments du lieu qui soient de vraies balises, comme les gardiens qui pourraient être complices du jeu, ou les cartels qui pourraient donner la réponse au quiz. En d'autres termes, et comme en témoignent les commentaires suivants, les joueurs pensent la syntagmatique textuelle à partir de la question des ressources interprétatives. Le jeu a tout intérêt à exploiter le fait que le visiteur connaît et sait comment aborder les dispositifs de médiation (aux objets, à l'espace) du musée, qu'il est en mesure d'en faire des ressources interprétatives à utiliser dans l'espace du jeu.

« On a beaucoup plus de facilités après comme on connaît plus le musée. Mais on se repérera beaucoup aux grandes allées. À la largeur, la longueur et puis les coins, c'était le réflexe. » (Homme, 33 ans, Paris, PLUG, entretien)

« Parce que même les noms des salles pourraient aider, ça pourrait être plus axé sur la typologie du lieu, je pense. » (Femme, 28 ans, Paris, PLUG, entretien)

« Mais il y aurait moyen, je pense, de s'accrocher parce qu'en plus le cartel c'est une logique de visite. Quand on parle de logique de visite, tu vois les gens ont l'habitude de... j'ai trouvé d'ailleurs que c'était bien quand vous étiez implanté à côté d'un cartel. Parce que comme ça au moins il y avait une logique, tu es devant une vitrine, tu as l'objet, tu as des explications, il y a une logique. » (Femme, 28 ans, Paris, PLUG, entretien)

Dans notre exemple, la syntagmatique textuelle doit, de surcroît, être mise en récit, dramatisée, puisque le jeu comme forme de médiation particulière engage un certain type de tension narrative. Rappelons que l'objectif du jeu étant de produire de nouveaux liens entre les objets du musée, les concepteurs du jeu et l'équipe de chercheurs ont décidé de faire de la localisation des objets dans le musée un des objectifs du jeu. Le dispositif de jeu doit permettre d'identifier les objets dans les salles (les images virtuelles, mais aussi les bornes permettent de reconnaître les objets). Et en retour, les salles du musée doivent permettre au visiteur de résoudre les énigmes du jeu (quiz, emplacement).

Aussi, c'est bien la scénarisation du passage du musée au jeu que les joueurs ont le plus critiquée. Manifestement, ils ne se satisfont pas d'un espace purement instrumentalisé par le jeu. Ils veulent profiter des lieux en tant que tels : lieux d'histoire, espaces de collection, lieux de flânerie, etc. Cette réflexion renseigne sur le fait que les visiteurs affichent une grande prudence vis-à-vis du fait que le surenchérissement et le jeu tendent à produire un espace autre indépendant de l'espace du musée. Quelles sont les options possibles si l'on souhaite intégrer plus profondément les deux dispositifs ? Ainsi, les testeurs proposent de faire de l'histoire du lieu, un élément du jeu, pour qu'en retour le jeu s'appuie non seulement sur les ressources interprétatives du lieu, mais aussi sur des données historiques, par exemple.

« Ce serait génial d'en savoir plus sur l'histoire de l'architecture du lieu. Pour le MAM c'est possible, car le lieu a une histoire. » (Homme, 27 ans, Paris, PLUG, entretien)

« Il faut construire un scénario. Profiter du format de jeu pour présenter le contexte de l'objet, son histoire, l'histoire du lieu. » (Homme, 33 ans, Paris, PLUG, entretien)

« Par exemple, dès qu'on rentre dans un secteur, on a un petit truc qui s'affiche "là, vous êtes dans le secteur machine à vapeur", on passe dans un autre secteur, etc., ça permet à la personne de rechercher, non seulement, le thème qu'elle veut, mais aussi d'en savoir un peu plus sur l'endroit qu'elle est en train de visiter. » (Homme, 30 ans, Paris, PLUG, entretien)

Dans ce dernier exemple, on voit comment le joueur imagine que le dispositif prenne en charge la relation entre le visiteur et l'espace du musée ; il lui revient de situer le visiteur dans le musée. Cette analyse a montré que si l'intégration de la « syntagmatique interne » semblait relativement facile à décrire, celle de la « syntagmatique externe » rencontre des difficultés. Les conditions du travail d'ajustement, dans le cas du surenchérissement communicationnel impliqué par le jeu « PLUG », marquent peut-être les limites du modèle harrissien du programme d'activité, en tous les cas annoncent la complexité du travail de requalification des textes et de construction de leur activité par les visiteurs.

Reprenons l'analyse des modalités de captation de l'attention par le texte. L'analyse de la ressemblance et de la répétition des dispositifs textuels ne peut être séparée de l'étude de la différence entre les registres de dispositifs, qui permet de comprendre comment ils s'articulent pour attirer l'attention du visiteur.

2.2 La différence comme opérateur de la distinction des registres de l'attention

Dans l'exposition « Sainte Russie » comme dans les salles de Musée des Arts et Métiers, la différence entre les registres de documents scriptovisuels montre que, non seulement, peuvent coexister différents types de régimes d'attention sollicités par le texte dans son contexte, mais aussi que cette différence d'attention anticipée est signifiante de l'usage qui doit être fait de ces textes dans le cadre de la construction d'un parcours de visite.

Dès les années 90, les recherches sur le statut de l'écrit au musée montrent que les textes se déploient selon plusieurs registres : traditionnellement signaler, communiquer et étiqueter³⁹⁸.

³⁹⁸ Le premier numéro de la revue « Publics et musées » est consacré à l'analyse des relations entre textes, interprétation et publics dans les musées. « Textes et public dans les musées », Publics et musées, 1, 1992.

S'il existe différentes familles de textes³⁹⁹, tous les éléments scriptovisuels participent du discours de l'exposition. Par exemple, les différents travaux qui portent sur le registre des étiquettes, qu'ils exhortent à la discrétion de l'étiquette vis-à-vis de l'objet⁴⁰⁰ ou qu'ils défendent l'impact de l'étiquette sur les processus d'interprétation des visiteurs⁴⁰¹, montrent bien que l'étiquette permet d'identifier les objets, mais plus encore, participe de la compréhension du point de vue qui est porté sur les objets et du discours général de l'exposition⁴⁰². Les analyses des textes explicatifs aussi montrent qu'ils engagent bien souvent une médiation au savoir, mais aussi à l'exposition et aux objets⁴⁰³.

Prenons l'exemple de l'exposition « Sainte Russie » et de la différence entre panneaux et cartels. Cette analyse vaut pour les salles du Musée des Arts et Métiers qui propose quatre types de documents scriptovisuels (deux catégories de grands panneaux et deux catégories d'étiquettes)⁴⁰⁴. Dans l'exposition « Sainte Russie », l'exposition des panneaux et des cartels fait l'objet d'un traitement différent : les panneaux, dont la trame de fond est de couleur unie gris clair, se détachent du mur de l'exposition, dont la couleur est taupe foncée. Ils sont éclairés par un spot. Le contraste opéré par la juxtaposition d'un mur foncé et d'un panneau clair attire l'attention vers le panneau⁴⁰⁵. Les visiteurs interrogés dans le cadre de l'enquête confirment que leur attention est bien attirée par ces grands panneaux.

« J'avais dans l'expo et je m'arrêtais là où soit mon regard était attiré, vers les grands panneaux, essayer de lire un peu même si je crois que je n'ai pas retenu grand-chose de l'histoire. » (Femme, 25 ans, Paris, Sainte Russie, entretien)

En revanche, les cartels apposés près des objets, sur les socles, parfois à l'intérieur des vitrines sont dans un rapport de discrétion par rapport à leur contexte. La trame de fond des cartels est la même que celle de la couleur des murs et du mobilier. Les cartels ne se

Desjardins, J., Jacobi, D., 1992, « Les étiquettes dans les musées et expositions scientifiques: revue de littérature et repérage linguistiques », *Publics et musées*, 1, p.13-32.

³⁹⁹ Les typologies changent en fonction des théoriciens, mais on a coutume de distinguer cartels et panneaux explicatifs par exemple.

⁴⁰⁰ Rivière, G. H., 1989, « La muséologie selon George Henri Rivière », Paris, Dunod.

⁴⁰¹ Screven, C. G., 1986, « Exhibitions and Information Centers Some Principles and Approaches », *Curator*, 29, (2), pp. 109-137.

⁴⁰² Borun, M., Miller, M., 1980, *What's in a name? A study of the effectiveness of explanatory labels in a science museum*, Philadelphia, Washington, Franklin Institute Science Museum and Planetarium.

⁴⁰³ Poli, M. S., 2002, *op. cit.*

⁴⁰⁴ Voir annexe n°6, figures 1, 2, 3 et 4.

⁴⁰⁵ Voir annexe n°6, figure 6.

confondent néanmoins pas avec ces dispositifs, car la couleur claire des caractères et le léger éclairage orienté vers eux permettent au visiteur de les retrouver facilement⁴⁰⁶.

Pour les deux types de dispositifs, panneaux et cartels, on observe deux régimes d'attention différents : le premier attire l'attention, il semble qu'il doit être vu ; le second s'efface par rapport à son environnement immédiat, il semble qu'il doit être retrouvé.

Cette remarque est corroborée par les commentaires des visiteurs qui exhortent les concepteurs de l'exposition à exploiter davantage les ressources graphiques et éditoriales du signe écrit dans les grands panneaux pour attirer encore plus l'attention, mais aussi favoriser la lecture.

« Et même le texte, la typo, elle est sympa mais elle n'est pas hyper percutante, elle est jolie, mais elle est fade ! Elle est pas didactique, il n'y a pas de gras, pas de souligné, il y a rien, donc le texte c'est un bloc et voilà, en gros, c'est ça, et tu te dis, "j'y vais !", tu le lis trois fois, et ça ne rentre pas ! » (Femme, 32 ans, Paris, Sainte Russie, entretien)

« On aurait bien aimé, enfin, ça c'est la maquettiste qui parle, quelques petites mises en avant, je ne sais pas il y a 20 lignes de textes, c'est pas des paragraphes, c'est pas souligné, il n'y a pas de sur-titres ! La mise en page des textes pourrait être un peu plus accrocheuse ! Elle est basique, quoi ; elle s'adresse à des gens qui ont la patience de lire les 20 lignes ». (Femme, 62 ans, Paris, Sainte Russie, entretien)

On ne peut éviter de penser que ces deux régimes sont directement liés à la façon dont le concepteur de l'exposition anticipe un type de rapport entre le registre de texte, les objets et l'exposition. Si le cartel est discret, c'est qu'il ne doit pas se placer en situation de concurrence visuelle avec l'objet à côté duquel il se trouve. Il doit être retrouvé si le visiteur souhaite en lire le contenu, mais il doit se placer en rapport de *soumission* à l'objet. Une représentation du rapport à l'objet est ici à l'œuvre : la relation esthétique à l'objet prime le rapport au savoir⁴⁰⁷. En revanche si le panneau est ostentatoire, c'est qu'il doit être lu pour permettre au visiteur de construire son parcours et surtout qu'il ne se place pas en concurrence avec les objets. Le degré d'autonomie (vis-à-vis des objets) qui le caractérise semble plus élevé que dans le cas des cartels ; cette différence ancre une dichotomie apparente entre contenu des panneaux et sélection des objets de l'exposition comme si l'un et l'autre déployaient deux histoires différentes. Bien que l'analyse ne soit pas complète, car il manque l'étude des autres registres médiatiques, on se rend bien compte que ce qui prime ici est que

⁴⁰⁶ Voir annexe n°6, figures 4 et 5.

⁴⁰⁷ On retrouve l'analyse de Marie-Sylvie Poli qui a la fin de son ouvrage sur le texte au musée s'interroge sur le fait que l'écrit dans l'exposition peut être envisagé comme le principal vecteur du mythe de la culture et de l'émotion esthétique à la portée de tous. Poli, M. S., 2002, *op. cit.* p.115.

« la production d'un contexte médiatique, susceptible de construire les médiations entre le visiteur et les objets, peut aider celui-ci à déterminer le statut de ceux-là »⁴⁰⁸.

Dans le cas de « PLUG », on ajoutera que les mêmes questions se posent. L'écran affiche les représentations des objets et pour chacun d'eux, un texte focus s'affiche lorsque le joueur fait défiler les signes à l'écran. Le fait que l'apparition du texte soit liée à la compréhension par le joueur de l'opération de *faire défiler*, mais surtout, le fait que le texte une fois affiché n'ait pas fait l'objet d'un travail d'édition particulier, n'engagent pas la lecture.

« Les textes descriptifs des images. Enfin, ça ne donne pas du tout envie d'être lu, c'est pas forcément rigolo, je pense qu'il faudrait au moins les structurer par points, faire des sauts de lignes des trucs comme ça. Ça, c'est de la mise en page classique. Mais du coup c'est extrêmement rebutant pour lire le texte. Comme on n'a peu de temps en fait. » (Homme, 27 ans, Paris, PLUG, entretien)

Pour conclure cette section sur les compositions et les rythmes sémiotiques, on dira que les différentes analyses ont permis de mettre en évidence des tensions entre l'anticipation de l'usage du texte par le visiteur et les conditions de sa lecture. Elles ont aussi permis d'observer un jeu d'aller-retour entre le *faire interprétatif* et le *faire de la visite*. La lecture du texte renvoie à la situation de visite et la situation de visite renvoient les enjeux culturels à des solutions de lecture locales.

⁴⁰⁸ Jeanneret, Y., 2006, *op. cit.*, p.30.

3. DES SYSTÈMES HÉTÉROCENTRIQUES

On vient de voir que le signe écrit s'inscrit dans l'espace de l'exposition et ainsi rythme la visite. L'espace de l'exposition gagne en épaisseur par le jeu de captation de l'attention qu'introduisent les dispositifs textuels. La nouvelle analyse concerne le fait que ces textes renvoient de façon très explicite vers autre chose qu'eux-mêmes, c'est-à-dire les objets, l'espace, etc. C'est ce mouvement de renvoi que l'on souhaite analyser pour clore ce chapitre sur la façon dont le texte cherche à attraper son lecteur. On prendra deux exemples : le cas des cartels qui renvoient le visiteur non seulement vers l'objet, mais aussi vers un ensemble d'autres espaces de médiation et l'analyse de discours des grands panneaux explicatifs pour « Sainte Russie » ; puis dans le cas de « PLUG », c'est, précisément, l'illusion que cherchent à produire les textes focus et les enregistrements audio qui ont recours à un procédé (la focalisation interne) qui nie apparemment le mouvement de renvoi, qui nous intéressera.

3.1 Renvois et délégation déictique

Renvois vers d'autres espaces de médiation

Desjardins et Jacobi expliquent le lien entretenu entre cartel et objet. Ils parlent d'étiquette, plutôt que de cartel, tant le terme permet de rendre compte de l'attachement de l'objet à sa désignation. Car l'étiquette permet bien de désigner et d'identifier. « L'étiquette peut être définie comme un petit texte inscrit sur un support de faibles dimensions, généralement rectangulaire, placé à proximité d'un spécimen, un objet ou tout autre expôt. Ce texte a pour fonction de désigner, de décrire ou commenter l'item auquel il se rattache. »⁴⁰⁹ Or ce texte qui renvoie vers l'objet, en permettant son identification, convoque aussi d'autres espaces de médiations qui ont pour effet de renseigner sur le statut que le concepteur de l'exposition donne aux objets. Dans le cas de « Sainte Russie », on trouve, par exemple, sur les cartels, le numéro de catalogue (exemple : cat17) qui apparaît comme premier signe écrit si l'on fait une lecture de gauche à droite, de bas en haut, et qui renvoie vers un autre dispositif de médiation : le catalogue de l'exposition⁴¹⁰. L'apparition de ce numéro de catalogue correspond quasiment à un numéro d'inventaire (tant les objets sont nombreux) et renvoie l'objet à son appartenance à une série, une collection, ou tout du moins un groupe d'objets, dont la sélection a été faite sur un principe d'ordonnement. L'étiquette sert alors à la fois à

⁴⁰⁹ Desjardins, J., Jacobi, D., 1992, *op. cit.*, p. 15.

⁴¹⁰ Voir la planche d'illustrations n°3 en page 191-194.

désigner l'objet dans le temps présent de la visite de l'exposition, mais aussi à identifier le rapport entre les objets, dans un temps fictionnel de la recherche scientifique, c'est-à-dire à désigner les objets, non plus tant comme des œuvres, mais comme des *spécimens*. Cette référence à un espace autre est critiquée par les visiteurs qui font le souhait d'un usage immédiat de cette numérotation : faire le lien entre l'objet dans la vitrine et sa mention.

« Normalement, c'est 1, 2, 3 ! Là c'est 119, 120 !! C'est très compliqué ! » (discours de visiteur anonyme dans les salles)

Notons encore que la présence de ces renvois vers d'autres dispositifs de médiation a bien comme effet de renseigner le visiteur sur le statut et sur la valeur de l'objet. À plusieurs reprises, nous avons remarqué que les visiteurs signalent la présence ou l'absence du symbole du guide multimédia (ou de l'audioguide) sur le cartel et l'interprètent comme la volonté de distinguer l'objet et de lui assigner une valeur de chef-d'œuvre.

La délégation déictique

Lorsqu'on procède à une analyse des différents cartels et panneaux, pour l'exposition « Sainte Russie », on se rend compte que les panneaux introduisent un rapport très particulier aux objets en ne se référant pas à eux en tant qu'objets matériels, pour les désigner à l'attention du visiteur, mais en introduisant une autre modalité de présence des objets.

On observe bien que les panneaux renvoient vers des objets qui sont présents dans l'exposition. On le sait, car nous avons identifié ces objets dans l'exposition. Mais le texte ne précise pas que les objets se trouvent bien exposés. C'est une relation bien plus générale à l'exposition, en tant que dispositif scientifique, qui est construite par le statut qui est donné aux objets dans le texte. Voici les exemples suivants :

« L'Église est grecque par ses usages, sa liturgie, ses structures, et par les modèles du monachisme initié dès 1051, au monastère des Grottes, près de Kiev. Les premières églises à coupes sont d'origine byzantine : ainsi Sainte-Sophie de Kiev, vers 1040, ou Sainte-Sophie de Novgorod, à partir de 1045. Marbres de Proconèse et décors de mosaïques enrichissent Sainte-Sophie de Kiev. Les premières icônes, telle l'insigne Vierge de Vladimir, sont byzantines et préludent à l'élaboration progressive de l'icône russe, à l'école de peintres venus de Byzance. L'évangélaire d'Ostromir, vers 1056-1057, premier manuscrit daté de la Rous', transpose l'éclat des émaux cloisonnés sur or grec dont la technique s'épanouit dès la fin du XIe siècle à Kiev et dans la Rous'. Le luxueux calice à deux anses de Novgorod est l'un des plus éloquentes témoins du rayonnement séculaire de l'art byzantin dans toute la Rous'. » (panneau n° 6)

« Dès le temps de la conversion, la Rous' est aussi ouverte sur l'Occident. Iaroslav le Sage épouse la fille du roi de Suède et noue des alliances matrimoniales avec la Hongrie, la Pologne, la Saxe et même la France, lorsque sa fille Anne est unie au roi Henri Ier en 1051. Le psautier d'Egbert de Trèves est enrichi de

nouvelles images vers 1080 à Kiev dans un style qui n'est pas celui de Constantinople et montre les signes d'une véritable autonomie. Des monnaies de l'Europe du nord des environs de l'an mille ont été trouvées à Novgorod. » (panneau n° 7)

Ces textes font donc mention d'objets qui se trouvent, précisément, dans l'exposition (en souligné). L'énonciateur utilise un registre emphatique pour décrire ces objets, marqué par les qualificatifs comme « insigne », « luxueux », ou des adverbes comme « véritable ». Mais les objets (calice, évangélaire, psautier, etc.), dans ces textes, ont pour fonction d'être les témoins des bouleversements ou événements historiques. On remarque que les objets sont d'ailleurs plutôt cités en fin de texte ; le discours ne part pas des objets, mais est exemplifié par eux. Les objets dans l'exposition deviendraient des exemples fiables et tangibles de ce témoignage que le visiteur peut consulter. L'exposition devient le lieu de l'accès à cette histoire par les objets, mais aussi le lieu de cette vérification. D'une certaine façon, en théorie, les visiteurs pourraient ainsi vérifier que les textes sont justes. Un autre exemple de texte cite un personnage historique, le patriarche Nikon, mais ne cite pas son portrait qui est exposé, dans l'environnement du panneau.

« Soucieuse d'unifier les usages orthodoxes selon l'authentique tradition byzantine, l'Église russe entreprend des réformes du rite et une révision des textes que le patriarche Nikon (1652-1658) amplifie et impose avec intransigeance, malgré la réaction virulente d'une partie du clergé sous la conduite du prêtre Avvakoum » (panneau 23)

La manière dont sont cités ces objets ou leurs auteurs sert à l'énonciateur à engager un certain type de rapport entre exposition et objets. Prenons un dernier exemple de texte.

« Les Rous entrent dans l'Histoire au IXe siècle. Les premières mentions désignent un peuple païen de marchands et de guerriers, sujets d'un khagan, probablement d'origine scandinave. Ils partagent avec les Slaves de vastes territoires situés à l'est de l'Europe, entre mer Baltique, mer Noire et mer Caspienne, sillonnés du nord au sud par la route "des Varègues aux Grecs". En 839, les Annales de Saint-Bertin signalent des Rhôs qui accompagnent une ambassade de Byzance auprès de l'empereur Louis le Pieux à Ingelheim, près de Mayence. Vers 860, le patriarche Photios, à Constantinople, rend compte de leurs récentes incursions sur la capitale byzantine et évoque l'espoir de leur conversion. Au début du Xe siècle, le voyageur arabe Ibn Fadlān, venu de Bagdad, décrit les mœurs de ceux qui habitent le sud du bassin de la Volga. Les fouilles témoignent de l'existence de structures urbaines embryonnaires, dès le VIIIe siècle, sur la Volga, le long du Dniepr et autour du lac Ladoga. Monnaies et objets révèlent l'envergure des échanges commerciaux sur ces grands axes. » (intégralité du panneau n° 2 « Avant la conversion »)

Ce texte est symptomatique d'un phénomène qu'on retrouve à de nombreuses reprises dans les autres panneaux. Quatre références à des objets de l'exposition sont citées : les références aux objets mêmes, génériques ou spécifiques – les « annales de Saint Bertin » et les « monnaies et objets » renvoient directement à ces mêmes objets dans l'exposition –, et les références aux auteurs des objets – le « patriarche Photios » ainsi que « le voyageur arabe Ibn Fadlan » renvoient à des manuscrits qu'ils ont écrits et qui se trouvent dans l'exposition. Ces

références sont ici présentées comme des sources, que mobiliserait un historien pour décrire une situation. Cette opération discursive qui consisterait à mobiliser des sources se retrouve à d'autres endroits du texte : « les fouilles témoignent » ainsi que « les premières mentions désignent » sont un nouvel exemple du type de travail auquel se livre l'énonciateur pour parler des objets, mais aussi pour faire état d'un savoir sur l'époque. Le recours à ces diverses sources (bibliographiques, auctoriales et méthodologiques) semble exprimer une prise de distance de l'énonciateur vis-à-vis des faits qu'il décrit en même temps que la prise en charge d'une certaine polyphonie. On retrouve ce phénomène dans d'autres textes, notamment, quand les figures historiques sont qualifiées avec des termes péjoratifs ou mélioratifs, comme s'il s'agissait de termes employés par les partisans ou les opposants contemporains de ces souverains. À d'autres endroits, on observe que les sources semblent parler d'elles-mêmes, comme dans les exemples « la chronique mentionne », « la chronique signale », « les fouilles témoignent ». Cette construction renvoie à un geste d'ellipse du geste d'interprétation de l'historien et orchestre ce qu'on pourrait appeler une délégation déictique⁴¹¹, c'est-à-dire que la mobilisation des sources permet, en renvoyant l'objet à son statut d'exemple historique, de déléguer la façon de les désigner dans l'exposition. C'est le Récit historique qui présente les objets et non pas le concepteur de l'exposition.

Cette délégation déictique s'associe à un comportement de l'énonciateur qui pourrait à première vue être un comportement délocutif, c'est-à-dire une volonté de ne pas apparaître en tant qu'énonciateur dans le discours. On retrouve le travail d'escamotage des marques d'énonciation analysées par Daniel Jacobi (effacement du *je*, tournures impersonnelles, limitation des superlatifs, etc.)⁴¹². En réalité, cette situation qui s'apparente à ce que Ruth Amossy appelle, avec Gilles Philippe, la construction « d'un appareil formel de l'effacement

411 Catherine Kerbrat-Orecchioni définit le déictique: « ce sont les unités linguistiques dont le fonctionnement sémantico-référentiel (sélection à l'encodage, interprétation au décodage) implique une prise en considération de certains des éléments constitutifs de la situation de communication, à savoir :

-Le rôle que tiennent dans le procès d'énonciation les actants de l'énoncé.

-La situation spatio-temporelle du locuteur, et éventuellement de l'allocutaire ».

Kerbrat-Orecchioni, C., 1999, *L'énonciation*, Paris, Armand Colin, p.41.

Benveniste avait déjà montré que les déictiques permettaient d'identifier les modalités de l'expression subjective. « Montrant les objets, les démonstratifs ordonnent l'espace à partir d'un point central, qui est Ego, selon des catégories variables : l'objet est près ou loin de moi ou de toi, il est ainsi orienté, visible ou invisible, connu ou inconnu, etc. » Benveniste, E., 1974, *Problèmes de linguistique générale*, volume 2, Paris, Gallimard - Chapitre IV le langage et l'expérience humaine, p.69.

⁴¹² Jacobi, D., 2005, « Les faces cachées du point de vue », *La lettre de l'Ocim*, 100, p.47.

énonciatif » et qui rappelle les analyses sur l'éthos scientifique⁴¹³, ne doit pas faire oublier qu'en réalité, « dans tous les cas, référence est faite à l'instance qui prend l'énoncé en charge ; ou plutôt, qui prend en charge un énoncé dont elle semble s'absenter »⁴¹⁴. Carolyn Miller a analysé ce phénomène discursif qui consiste à construire un éthos qui se nie lui-même. L'éthos est dès lors transformé en logos, et dans cette perspective, la préférence donnée au logos tient lieu d'éthos⁴¹⁵.

Cette situation est bien connue dans l'exposition et elle rappelle un des traits fondamentaux du fonctionnement de ce type de dispositif. Jean Davallon a bien expliqué que l'exposition est « un objet culturel à la fois capable de fonctionner sans son producteur, mais d'accueillir le visiteur », le producteur délègue à l'exposition la fonction de le représenter dans le face-à-face de l'exposé avec le visiteur. Or, le visiteur de l'exposition se met en relation avec les objets qui sont exposés, qui renvoient non pas vers le concepteur de l'exposition, mais vers leur monde d'origine. Ce fonctionnement repose sur une dénégation de l'énonciation, terme repris à Louis Marin, « c'est moins le producteur d'un objet culturel qui s'adresse au visiteur que des objets et leur monde qui apparaissent pour le visiteur, qui se manifestent dans l'espace de l'exposition, à l'intérieur du dispositif lui-même. [...] la dénégation de l'énonciation (axe communicationnel) a pour corollaire un exhaussement de la relation à l'objet, ainsi qu'au monde que ce dernier représente (axe référentiel) »⁴¹⁶.

Or, dans l'exposition « Sainte Russie », ce que l'étude de la situation d'énonciation, portée par les panneaux, démontre, c'est que ce n'est pas tant les objets et leur monde qui apparaissent pour le visiteur que le savoir historique qui se déploie et qui prend à témoin les objets dans l'exposition, en les désignant uniquement comme des opérateurs discursifs (des exemples – des illustrations du discours historique). L'analyse des temps utilisés dans les panneaux est, à ce titre, révélatrice. Dans la majorité des panneaux, c'est le présent qui est utilisé. Du fait de sa valeur fondamentale d'actualité, l'emploi du présent produit un effet d'actualisation. Cet effet peut signaler l'actualisation du passé. Par exemple, les événements du passé sont racontés au présent (présent historique) pour les rendre plus proches du lecteur

⁴¹³ Voir la revue *Configurations*, 2003, dossier « l'éthos scientifique : autorité, auctorialité et confiance dans les sciences » et aussi Livnat, P., 2006 « Rhétorique de l'objectivité », *Questions de communication*, 9, pp. 95-121.

⁴¹⁴ Amosy, R., 2010, *La présentation de soi : ethos et identité verbale*, Paris, PUF, p.188.

⁴¹⁵ Miller, C. R., 2003, « The Presumptions of Expertise: The Role of Ethos in Risk Analysis », *Configurations*, 11, (2), p.185.

⁴¹⁶ Davallon J., 1999, *op. cit.*, p.29-30.

(ex. des ouvrages d'histoire)⁴¹⁷. Mais, dans « Sainte Russie », il ne s'agit pas seulement de rendre compte d'un certain nombre d'événements, il s'agit aussi de rendre un mouvement, une relation entre les événements. Cette relation n'est pas de l'ordre du *Pourquoi ceci s'est-il passé ?*, mais de l'ordre de *Comment ceci s'est-il déroulé ?* Il s'agit d'un accomplissement de l'Histoire⁴¹⁸.

Revenons à l'analyse du supposé comportement délocutif de l'énonciateur. Si l'on poursuit l'analyse des panneaux, on observe plusieurs éléments qui marquent la présence de l'énonciateur. Par exemple, certaines traces de l'élaboration éditoriale des textes sont présentes, comme les découpes signifiées par le symbole « [...] », opérées dans les textes qui citent d'autres textes. Un autre type de marqueur court dans tous les textes : les adverbes modalisateurs, tels que « vraisemblablement », « probablement », « environ » qui expriment une approximation, mais aussi l'état d'un doute concernant les faits décrits sont les marques d'une présence de l'énonciateur, en d'autres termes des marqueurs de subjectivité. On observe d'autres exemples comme la présence de tournures attributives et de mise à distance comme « le bruit court que ». Ce que l'on pourrait qualifier, dès lors, comme l'expression d'un doute et la mise à distance du discours sur les objets, semble, en réalité, beaucoup plus complexe.

L'impersonnalité apparente mêlée à de subtiles introductions du doute engage un effet d'objectivité. Comme le montre Marie-Sylvie Poli, dans l'analyse de cartels d'exposition, la présence de ces modalisateurs n'est souvent pas indispensable à la phrase. En revanche, nous faisons l'hypothèse qu'ils activent un régime discursif qui est de l'ordre de l'indiscutable. « L'évaluation est détachée du locuteur qui érige ainsi son appréciation personnelle en jugement de validité générale. »⁴¹⁹ En effet, cette affirmation du doute peut aussi être une affirmation de l'indiscutable puisque la controverse est prise en charge dans le discours même. D'autant plus que ce type d'opérations discursives peut être analysé comme la volonté de s'adresser à un public d'experts, certainement de pairs, dans le domaine de l'histoire religieuse, qui seraient en mesure de contredire les faits décrits. On peut alors émettre l'hypothèse que le locuteur fait référence par l'emploi de ces modalisateurs à la déontologie du chercheur⁴²⁰ et pratique une construction discursive que l'on appelle « la double adresse »

⁴¹⁷ Charaudeau, P., 1992, *Grammaire du sens et de l'expression*, Paris, Hachette éducation, pp. 452-467.

⁴¹⁸ Une analyse plus approfondie de l'utilisation du temps présent et de l'effet d'accomplissement dans les panneaux est en annexe. Annexe n°7

⁴¹⁹ Kerbrat Orecchioni, C., 1980, *op. cit.*, p.151.

⁴²⁰ Poli, M.S., 1992, *op. cit.*, p.99.

(feindre le discours de médiation requis par la situation de communication générale, à savoir l'exposition, pour s'adresser, en réalité, à l'expert). Cette proposition de construction discursive fait suite à un rendez-vous avec le conservateur, commissaire en chef de l'exposition, au cours duquel il a présenté son travail d'écriture comme étant construit à l'attention « du public le plus large ».

Quel est l'effet de cette délégation déictique par rapport à la question de l'attention et de la médiation ? Quelle tension narrative produit-elle ? On peut penser qu'il s'agit d'abord de produire l'illusion d'un monde de savoirs qui devient l'objet de l'exposition et que les différents *artefacts* ne viennent qu'illustrer. En d'autres termes, c'est le monde d'origine des objets qui vient les qualifier et non pas les objets qui renvoient vers un monde utopique qui citerait le monde d'origine. La construction d'un savoir sur les objets et la construction d'un parcours de visite (c'est-à-dire d'un regard sur la sélection des objets présentés) sont renversées. Le discours n'est pas un discours sur le contexte d'usage des objets ; mais l'accomplissement d'une histoire.

Si l'on s'intéresse maintenant aux effets possibles de ce discours sur le destinataire, et, notamment, à la relation que l'éthos du locuteur établit entre le discours et son destinataire, on pourrait dire que la figure du visiteur disparaît pour laisser place à celle du savant. On aura l'occasion de poursuivre cette analyse dans le chapitre IX, mais on peut d'ores et déjà montrer que les commentaires que font les visiteurs de ces textes révèlent le risque que prend une telle construction discursive : les objets n'illustrent pas le propos tenu. Ainsi on peut se demander si les visiteurs ont envie d'aller jusqu'à la fin d'un discours, qui n'est pas tant celui d'une exposition des objets.

« Pour moi la religion, surtout au Moyen âge, tu peux pas enlever ça du pouvoir, pour moi c'est la même chose... c'est pas les mêmes gens, mais c'est la même chose. Alors le lien était écrit, mais on ne l'avait pas assez dans les objets, alors peut-être parce qu'ils n'existent pas... ou ils n'ont pas pu les rassembler, mais on les voyait pas assez dans les objets. » (Homme, 29 ans, Paris, Sainte Russie, entretien)

3.2 La focalisation interne et la négation de la coupure sémiotique

Le cas du discours sur les objets dans le jeu « PLUG » est très particulier, car les textes mettent en jeu ce que l'on peut appeler avec Daniel Jacobi une « focalisation interne »⁴²¹. Rappelons que le nom entier du jeu est « PLUG – Les secrets du musée » : ces secrets sont ceux que les objets vont *raconter* au visiteur.

Les textes focus, mais surtout les enregistrements audio qui se déclenchent au cours des échanges de cartes, déploient une situation d'énonciation très particulière : d'une part, les objets correspondant à chaque carte sont personnalisés ou plutôt *personnalisés* et prennent la parole (utilisation du *je*, des pronoms personnels, des superlatifs, etc.). La fonction de *renvoi* vers l'objet, assignée au texte de médiation, est rendue complexe. Le texte se voit attribuer une nouvelle fonction, celle de produire un leurre, celle de nier sa propre fonction de médiation entre l'objet et sa signification ou plutôt même entre l'objet (réel), la représentation de l'objet (la carte) et leur signification. Le texte, dit à la première personne, renvoie l'objet et la représentation de l'objet à la même instance.

« Je fus la 8e merveille du monde ! Louis XIV souhaitait acheminer l'eau de la Seine jusqu'aux châteaux de Marly et Versailles (160 m de dénivelé) pour y créer des jeux d'eau. C'est un Hollandais, Rennequin, qui m'imagina. Les travaux durèrent sept ans. Je fus inaugurée par le roi en 1684 et ai fonctionné pendant 133 ans ! Comment j'emmenai l'eau aux châteaux ? Grâce à des pompes, réparties sur trois niveaux, actionnées par des roues à aubes, et couplées par des bielles et manivelles. Le trajet commençait par un aqueduc de 650 mètres de long, situé à Louveciennes et qui existe toujours, et se prolongeait par des canalisations jusqu'à Versailles. » (Exemple de texte focus pour la Machine de Marly)

« Cela peut paraître incroyable, mais nous sommes tous les deux entièrement faits de verre. Notre créateur, l'émailleur René Lambourg, a mis une trentaine d'années pour réaliser la collection d'animaux de verre dont nous faisons partie et qui a malheureusement disparue aujourd'hui... Nous avons été exposés à l'Exposition universelle de 1855 où nous avons gagné le deuxième prix ! Certes nous sommes inséparables, mais si l'on dit de nous que nous sommes romantiques, c'est surtout parce que nous sommes issus de ce courant du 19e siècle ! » (Exemple de texte focus pour l'œuvre de verre « Lion et Serpent »)

D'autre part, la fiction est construite à partir d'une prise de position imaginaire des objets vis-à-vis du jeu. L'événement que constitue le jeu les perturbe, les personnages sont *affectés*. La rédaction et l'enregistrement des textes⁴²² ont ainsi consisté dans un premier temps à faire des recherches sur les objets, rédiger un petit texte impersonnel et le faire valider par les conservateurs du musée. Puis, à partir de ces informations, les membres du projet ont cherché

⁴²¹ La focalisation interne est une catégorie de narratologie qui désigne habituellement le point de vue adopté par le couple narrateur/narrataire, *comme si* on était dans la tête du personnage ; il y a donc une personification qui est indirecte.

⁴²² Les enregistrements des voix ont été faits par les équipes de recherche, et non pas par des acteurs, ce qui a été l'occasion de découvrir les potentiels d'imitateur de certains d'entre nous et de rire très franchement.

à « donner une personnalité aux objets », à partir de leurs caractéristiques formelles, historiques, de leur fonction, etc. Une seconde rédaction des textes a été opérée à partir de cette grille qui associait chaque objet à un ensemble de traits de caractère. Par exemple, la statue de la Liberté est ainsi devenue une femme, grande, hautaine, militante avec un accent anglais ; l'avion d'Ader, un jeune premier, téméraire, prétentieux et élégant.

Le travail de rédaction consistait à scénariser la rencontre de deux objets. En effet, à chaque échange de cartes, le joueur *déposait* un objet sur une borne placée à côté d'un des seize objets du musée. Par exemple, le visiteur dépose la carte représentant l'avion d'Ader sur la borne qui se trouve près de l'atelier de Lavoisier, et il entend un extrait audio qui correspond à ce que ressent le personnage de l'avion en arrivant chez le scientifique.

« Quel plaisir de pouvoir vous rencontrer ! Notre passion commune pour l'air risque de nous occuper pendant un long moment. J'espère que vous n'êtes pas pressé ». (Exemple de réplique avion d'Ader/Lavoisier)

Le pont de Bordeaux avec son accent du sud défie l'avion d'Ader de parcourir la totalité de sa longueur.

« AHHHH, avec ses grands airs et ses grandes ailes, je suis sûr qu'il n'est même pas capable de faire les 487 mètres de ma longueur en volant ! Moi, je dis que Clément Ader, il aurait pu rester aux Ponts et chaussées... » (Exemple de réplique Pont de Bordeaux/avions d'Ader)

Chacune de ces rencontres a été l'occasion d'imaginer les points communs, mais aussi les différences et les spécificités des seize objets du jeu. L'objectif de ces rencontres doublement fictives (les objets sont exposés à des endroits souvent éloignés dans le musée et ne *rencontrent* pas ; par ailleurs, les objets ne s'expriment évidemment pas) était de donner des informations supplémentaires sur les objets⁴²³ et de créer une tension narrative spécifique : entendre un discours sur les objets tout au long du jeu, dé-correlé du discours tenu par les cartels et du lieu de la lecture des cartels, nécessairement assigné à l'emplacement fixe de ces cartels.

Daniel Jacobi explique que ce type de focalisation interne peut permettre à l'énonciateur de renforcer ou de masquer sa présence. « En fait, il est possible de l'interpréter comme un renoncement (l'auteur fait assumer par la chose montrée l'expression du point de vue) ou un renforcement (le point de vue de l'auteur est validé et conforté par l'expression convergente de

⁴²³ Certaines informations ne figurent pas dans les cartels qui accompagnent les objets.

ses créatures). »⁴²⁴ Dans tous les cas, il délègue à l'objet la fonction de se présenter lui-même en produisant l'illusion d'un face-à-face entre le visiteur et l'objet. Au cours des entretiens avec les joueurs, nous avons pu relever l'efficacité de ce type d'opérativité symbolique : la suspension volontaire de l'incrédulité opère. Comme l'analyse Fabienne Thomas, la médiation narrative « transporte » le lecteur à l'intérieur de l'univers proposé par le document. « Cette forme de médiation l'installe, selon moi, dans une posture cognitive qui nécessite de se sentir narrataire d'un récit particulier : il doit, en quelque sorte, se mettre à la disposition du récit et donc se laisser guider par le récit en s'oubliant lui-même. »⁴²⁵ Les visiteurs utilisent un registre affectif pour commenter ces extraits audio.

« C'était trop mignon, les voix, je me suis presque attachée ! » (Femme, 28 ans, Paris, PLUG, entretien)

On ne peut éviter de mentionner ici le risque, analysé par les joueurs eux-mêmes, de voir se substituer l'image de l'objet, sa voix fictive, sa dénomination à l'objet lui-même. Les joueurs sont concentrés sur la recherche des cartes et dans certains cas, ils reconnaissent ne pas bien se souvenir de l'objet, alors qu'ils peuvent le nommer sans hésitation. Le nom de l'objet apparaît sur le plan papier, remis au joueur, sur la borne, sur l'écran du téléphone et sur le cartel près de l'objet. De nombreux joueurs expliquent que le nom de l'objet est lu à partir du plan et de l'écran seulement.

« Quand il y a un écran et que c'est notre support, c'est dur d'interagir avec un autre support. (...) l'écran du téléphone est l'écran, c'est ça notre guide et pas autre chose. » (Homme, 33 ans, Paris, PLUG, entretien)
« Alors effectivement, quand on regarde ce qui manque, on se dit "j'ai la joueuse de tympanon, la machine de Marly, la statue de la Liberté... il me manque le Lion-Serpent, voilà !", mais c'est le nom. Moi je suis incapable de te dire ce que c'est le Lion-Serpent. » (Homme, 33 ans, Paris, PLUG, entretien)

En réalité, ce qu'on observe c'est que les logiques ou plutôt les registres sémiotiques se concurrencent. La surenchère de systèmes signifiants concernant les objets (nom de l'objet, couleurs de la collection, nom de la collection, nom du domaine dans le musée où est exposé l'objet) a pour risque de décrocher l'objet de sa représentation et de ne pas favoriser l'appropriation du sens de ces différentes dénominations.

« En fait, j'ai remarqué que, on part billet en tête en se disant j'ai les rouges, j'ai les jaunes, les bleus ou les verts. Mais sans avoir raccroché à ce que ça recouvre la notion de collection. Tu vois parce que dompteur d'éléments, je l'ai lu sans me dire c'est qui derrière. C'est quoi, c'est qui. Tu es à fond : ok j'ai les rouges ! » (Femme, 28 ans, Paris, PLUG, entretien)

⁴²⁴ Jacobi, D., 2005, *op. cit.*, p.58.

⁴²⁵ Thomas, F., 1999, « Dispositifs narratif et argumentatif », *Hermès*, 25, pp. 219-232.

Pour conclure ce chapitre, on peut souligner que, comme l'explique Yves Jeanneret, la question de la fonction de l'indice prend un autre sens lorsqu'on la départit d'une sémiotique de l'écrit et que l'on souhaite analyser un dispositif en tant que dispositif de médiation. L'exposition n'est pas un texte, au sens strict du terme, mais elle implique des processus de textualisation, elle est plutôt considérée comme un média, ce qui implique que les outils langagiers soient considérés comme un outil de médiation. En d'autres termes, le signe écrit dès lors qu'il intervient dans le cadre d'un dispositif de médiation organise un espace de relations, toujours inédit et toujours convoquant les relations déjà existantes (historiques, scientifiques, etc.) entre l'espace, les objets et le visiteur. L'attention qu'il requiert signifie autant la possibilité d'une lecture (faire en sorte que le lecteur puisse tout simplement intégrer le signe) que la reconnaissance d'un espace de pratiques et représentations (faire en sorte que le visiteur se dirige dans les salles, se comporte de telle façon devant les objets).

La conclusion de cette partie pourrait être que le texte dans l'exposition comme le texte dans « PLUG » a un caractère très fonctionnel. C'est Bernard Schiele qui nous rappelle bien que « la relation structurelle de l'écrit aux significations de l'exposition s'actualise dans et par une relation fonctionnelle. C'est toujours en situation concrète que se pense l'assignation du sens par l'écrit »⁴²⁶. Si on veut le dire autrement, « la stratégie de production du texte vise une opérativité pratique, le texte est un opérateur fonctionnel puisqu'il vise à servir à quelque chose »⁴²⁷.

La conséquence de ce caractère très fonctionnel du texte, dans l'exposition et dans le jeu est bien la place de l'usage dans le texte même. Or le chapitre a permis de montrer qu'il est possible de regarder les textes comme des moyens de préfigurer, requérir et proposer des logiques communicationnelles, mais aussi que de ce fait, qu'il y a un va-et-vient permanent entre conceptions du lire et conceptions du faire et que par ce biais, ce sont les attentes sur la pratique culturelle qui sont interrogées, renforcées, questionnées. Dans la partie qui suit, on cherchera à analyser comment le texte, dans nos deux exemples, engage une activité de lecture et produit des figures communicationnelles qui permettent le déploiement d'un rapport pratique, mais aussi idéologique au texte, aux objets, à l'exposition, à la façon de penser la culture. On continuera donc à montrer que l'ajustement consiste largement en un appel à prendre position sur ces logiques possibles et en une requalification de celles-ci.

⁴²⁶ Schiele, B., 2001, *op. cit.*, p.212.

⁴²⁷ Davallon, J., Noel-Cadet, N., Brochu, D., 2003, *op. cit.*, p.74.