UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

RÉFLEXIONS SUR LE RÔLE DU CORPS DANS LA CRÉATION ET L'INTERPRÉTATION DE SENS AU SEIN D'UNE EXPOSITION MUSÉALE

TRAVAIL DIRIGÉ

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

AU PROGRAMME DE MAÎTRISE EN MUSÉOLOGIE

PAR
JUSTINE MILLET

DÉCEMBRE 2020

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce document diplômant se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.10-2015). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

Solivitur ambulando

Le résoudre en marchant

Proverbe romain

Le corps est matériel. Il est à l'écart. Distinct des autres corps. Un corps commence et finit contre un autre corps. Même le vide est une espèce très subtile de corps.

Nancy, Jean-Luc. *Corpus*. Éditions Métailié, 2000, p.145

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier en premier lieu, Anne Bénichou, directrice du programme des cycles supérieurs en muséologie, qui a accepté de m'aiguillier dans ma recherche et de m'assister dans les différentes étapes de correction. Je remercie également Agnès Dufour, responsable des relations de presse au Musée de la civilisation, pour m'avoir fait parvenir les plans de l'exposition *Corps rebelles,* et pour m'avoir autorisée à les présenter dans mon travail, de même que Amélie Bannwart, conservatrice au Musée de design et d'arts appliqués contemporains de Lausanne, et Roxanne Currat, conservatrice, responsable de la médiation culturelle au Musée de la main, pour m'avoir envoyé de nombreuses photos et les plans de l'exposition *Touch*. Sur un plan plus personnel, je tiens également à remercier Anne-Sophie Millet, ma mère, libraire et écrivaine publique, avec qui j'ai relu et corrigé l'ensemble de mon travail une première fois, et enfin, Darnyse Memnon, ma superviseuse à l'Opéra de Montréal, qui s'est toujours montrée très compréhensive et arrangeante dans la conciliation de mon travail et de mes études à la maîtrise.

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION 5

MÉTHODOLOGIE 7

CHAPITRE 1 L'EXPOSITION AUJOURD'HUI : LE RÔLE CROISSANT DU VISITEUR 11

1. Qu'est-ce que l'exposition ? 11

1.1. L'exposition, un discours construit dans l'espace 11

1.2. L'exposition un média de communication 13

1.3. L'exposition vécue et interprétée 14

2. Le tournant vers l'expérience du visiteur 15

2.1. Le « nouveau corps » des visiteurs 15

2.2. Garantir une expérience 16

2.3. Les musées à l'ère de la consommation : course à la fréquentation et essor des expositions *blockbusters* 17

2.4. Problème méthodologique : étudier les expositions de la perspective du visiteur 18

CHAPITRE 2 LE VISITEUR D'EXPOSITION : UN CORPS DANS L'ESPACE 20

1. Le corps grand oublié de l'exposition, quelle place pour le corps du visiteur au musée ? 20

1.1. La rencontre des corps 20

1.2. Une division cartésienne de l'espace 20

1.3. Conditionnement des comportements 21

1.3.1. L'aura du lieu 21

1.3.2. S'adapter à l'espace 22

1.3.3. S'adapter aux autres : effet de groupe et ambiance générale 23

2. Corps, expérience, espace, qu'en dit la philosophie ? 23

2.1. Sans corps pas d'espace : une phénoménologie de la perception 23

2.2. Espace, corps et mouvements virtuels et anticipation 24

2.3. Ressentir l'extérieur de l'intérieur 25

2.4. Le rôle de la proprioception dans l'expérience 26

2.5. Le champ de la soma-esthétique 27

2.6. Le corps, support universel ? 27

CHAPITRE 3 EXPOSITIONS ÉTUDIÉES 29

1. *Points de lumière,* Musée d'art contemporain, Montréal 29

2. *La tête dans le nuage,* Musée de la civilisation, Québec 31

3. *On danse ?,* Mucem, Marseille 32

4. *Corps Rebelles,* Musée de la civilisation, Québec 34

5. *Touch,* Musée de la main et mudac, Lausanne 35

CHAPITRE 4 ANALYSE DES EXPOSITIONS : ENTRE THÉORIE ET PRATIQUE 37

1. Une réflexion sur l'espace d'exposition comme facteur d'influence sur l'expérience physique du visiteur 37

1.1. Le parcours d'exposition ou distribution de l'espace dans La tête dans le nuage et Points de Lumière 37

1.2. La scénographie imbriquée à la notion d'espace : comparaison des exemples de *On danse ?* et de *Corps rebelles* 39

2. Notre corps de visiteur 40

2.1. Le choix de la passivité : le paradoxe de *Corps rebelles* et le dispositif de *black box* au Musée d'art contemporain 40

2.2. Implication du corps du visiteur dans *La tête dans le nuage*, *On danse ?*, *Touch* et *Danser Joe* 42

3. La visite d'exposition une expérience collective ? 44

3.1. Quelle appréciation des autres au sein de l'exposition ? 44

3.2. Le corps collectif des visiteurs 46

4. *On danse ?* et *Danser Joe* : deux manières de visiter la danse 47

4.1 Éveiller la mémoire kinesthésique du visiteur, danser *Joe* 47

4.2. Activer son corps pour mieux occuper l'espace : la salle de chauffe de *On danse ?* 48

4.3. Voir et ressentir la danse 49

5. Le corps comme lien physique entre expérience passée et expérience en cours 49

5.1. L'expérience de visite construite à partir de l'expérience personnelle de l'individu 50

5.2. Le pouvoir métonymique des objets 50

5.3. Se transposer hors des murs du musée : le corps comme support à l'imagination 51

6. Envisager l'espace pour correspondre aux besoins du visiteur 52

6.1. Fatigue muséale 53

6.2. Design social au musée 55

CONCLUSION 57

BIBLIOGRAPHIE 59

ANNEXES 62

Annexe 1 : questionnaire d'analyse 62

Annexe 2 : plans des expositions 63

Annexe 3 : images 66

Annexe 4 : vues des expositions 74

INTRODUCTION

Avec l'augmentation du temps passé devant les écrans, nos activités quotidiennes tendent vers une certaine forme de sédentarisation. Derrière l'écran, le corps assis, voire avachi, s'oublie. La plupart de nos mouvements quotidiens correspondent à des automatismes fonctionnels en réponse à une situation répétée. Il est fréquent au cours d'une journée d'effectuer une action sans même s'en rendre compte ou bien de l'oublier aussitôt. Nous évoluons dans un environnement qui nous est familier, balisé par un certain nombre de routines (Hoyaux, 2016), si bien que nous perdons la conscience même de nos mouvements au sein de cet environnement. L'arrivée dans un lieu étranger nous contraint à une prise de conscience de l'espace, de notre position et de nos déplacements. Il s'agit d'une situation qui peut s'avérer inconfortable mais peut aussi représenter un intérêt, et notre corps permet alors d'appréhender ce nouvel environnement par les sens et le mouvement. Le corps une fois extrait de sa routine, observe, étudie, tâtonne, cerne, aidé par ses cinq sens, mais aussi par une multitude de capteurs sensoriels. Notre corps est alors activé dans une démarche d'expérimentation et de collecte d'informations permettant d'accéder à des sensations plaisantes ou déplaisantes.

En pénétrant dans l'exposition, le corps est mis dans de nouvelles conditions qui reposent essentiellement sur l'intention des concepteurs de l'exposition. Nous pouvons citer l'exemple de l'artiste Kurt Hentschlager qui propose des œuvres immersives venant volontairement bouleverser l'appréciation de l'espace par les visiteurs. Dans *Zee*[1], 2008, les visiteurs pénètrent dans une salle emplie d'un épais brouillard, avec un son ambiant que l'artiste définit comme « paysage sonore »[2]. Ils sont soumis plus d'une dizaine de minutes à des lumières stroboscopiques pulsées à intervalles irréguliers. Le brouillard, associé au son et aux lumières entraîne une perte complète de repères dans un espace où le corps est volontairement empêché de faire son travail de reconnaissance. Néanmoins, cet exemple extrême est loin de représenter la réalité des musées qui de manière générale, facilitent au mieux l'orientation de leurs visiteurs (indications fléchées, textes, codes couleurs, signaux lumineux, grands espaces). Tout est mis en œuvre pour que le visiteur

[1] Portofolio de l'artiste [Consulté le 29/09/2020]. Disponible en ligne http://www.kurthentschlager.com/portfolio/zee/zee.html
[2] *Ibid*

puisse facilement accéder au contenu des expositions et se concentrer pleinement sur les informations qui y sont délivrées.

Le terme d'expérience au cœur de notre étude, revêt un double sens. Il peut désigner la somme des situations vécues par un individu résultant en un ensemble de connaissances, mais aussi, chacune de ces situations particulières sollicitant l'intelligence et les sens, aboutissant en un savoir, une sensation ou une émotion. Ainsi, l'expérience du visiteur au moment précis de la visite d'exposition, repose sur son expérience personnelle dans un sens plus général ; celle vécue jusqu'alors en tant qu'individu d'une société. Dans le cadre d'une exposition, nous préférerons l'idée d'une expérience sensible à celle d'une expérience sensorielle. Moins restrictive, l'expérience sensible évoque un tout qui s'articule de manière organique en réponse à un environnement, tandis qu'une expérience sensorielle suppose une réponse ciblée à des stimuli extérieurs. Bien évidemment l'une et l'autre se recoupent en plusieurs points, et nous chercherons avant tout à considérer l'expérience de visite comme une expérience totale qui mobilise simultanément, et le plus souvent de manière inconsciente, les capacités physiques, intellectuelles et sensorielles du visiteur.

Derrière le terme visiteur se dessine un groupe d'individus innombrables, aux trajectoires variées, ayant pour point commun d'avoir décidé à un moment ou à un autre, de franchir les portes du musée. Pour étudier ce sujet-visiteur à la fois anonyme et singulier, nous nous rattacherons à ce qu'il représente de plus tangible et universel : un corps. Néanmoins, il ne s'agit pas d'observer le corps du visiteur comme simple repère physique dans l'espace et d'en analyser la trajectoire jusqu'à sa sortie (Veron et Levasseur, 1983), mais d'en appréhender son rôle dans l'interprétation et la production de sens. Nous nous demanderons alors quelle est la place accordée au corps du visiteur au musée ? Comment entre-t-il en dialogue avec les différents éléments d'une exposition et quels sont les moyens mis en œuvre par le musée pour initier ce dialogue ?

Après avoir exposé notre méthodologie, nous consacrerons un chapitre à définir l'exposition et le rôle du visiteur de nos jours, nous nous intéresserons dans un second temps au visiteur d'exposition comme à un corps dans l'espace, puis, nous présenterons les cinq expositions étudiées, pour terminer par leur analyse croisée à partir de mes observations de visite et de différents concepts issus de la littérature.

MÉTHODOLOGIE

Cette recherche n'a pas pour ambition d'instaurer un schéma pour l'analyse de l'expérience du visiteur au sein des expositions, mais de proposer un cadre de réflexion théorique étayé par des exemples issus de l'analyse de cinq expositions : *Points de lumières*, du 15 janvier au 11 octobre 2020, au Musée d'art contemporain de Montréal, *La tête dans le nuage*, du 28 novembre 2019 au 5 avril 2021, au Musée de la civilisation de Québec, *On danse ?*, du 23 janvier au 20 mai 2019, au Musée des civilisations d'Europe et de la Méditerranée (Mucem) à Marseille, *Corps rebelles*, du 11 mars 2015 au 14 février 2016, également au Musée de la civilisation, et enfin *Touch* du 4 juillet au 28 octobre 2012, au Musée de design et d'arts appliqués contemporains (mudac) et du 4 juillet 2012 au 13 janvier 2013 au Musée de la main, à Lausanne. J'ai volontairement choisi des expositions d'art, d'histoire, de société et de sciences, pour ne pas limiter la recherche à un seul type de musée. Il s'agit d'expositions tout public, présentées dans des musées de tailles moyennes à grandes, chacun ayant un fort ancrage régional auprès de leur communauté. Les expositions ont également été choisies pour leur potentiel à interpeller et intégrer le corps du visiteur et se sont toutes déroulées dans la dernière décennie. Certaines sont encore en cours, nous offrant une perspective contemporaine. Nous tenterons d'aborder visiteur et exposition comme un tout réunit dans l'expérience de visite. Pour cette raison, nous nous intéresserons moins aux dispositifs interactifs qui engagent un rapport frontal et direct avec le visiteur, mais plus aux moyens par lesquels le corps du visiteur est intégré à l'exposition dans son ensemble, comme la scénographie, la mise en espace, les installations ou les objets choisis.

Pour ce faire, il semblait nécessaire de procéder dans un premier temps, à un état des lieux sur la manière dont l'exposition et le visiteur sont abordés de nos jours par les musées et dans la littérature, puis dans un second temps, d'élargir notre vision du visiteur d'exposition à celle d'un corps dans l'espace, et de nourrir cette réflexion par une approche pluridisciplinaire de la perception par le corps, pour enfin en venir à une réflexion sur la manière dont les potentialités du corps sont mises à profit au sein des cinq expositions étudiées.

Le principal défi de cette dernière partie est de proposer l'analyse d'un phénomène intime et subjectif qu'est l'expérience par le corps. J'ai donc tenté d'enrichir ma démarche de chercheur par mon point de vue plus personnel de visiteur. C'est pourquoi j'ai fait le choix dans cette analyse d'imbriquer théorie et pratique. L'aspect plus pratique de ma démarche de recherche a consisté à visiter les expositions du corpus en cours à ce moment-là, munie d'une fiche de questions guidant mes observations sur place (annexe 1) Cette fiche est composée de six questions relativement larges pour me guider dans mes observations sans pour autant les restreindre. À ce stade, il ne s'agissait pas d'adopter une démarche analytique, mais de venir nourrir différentes intuitions apparues lors des étapes préliminaires à ma recherche. En effet, j'ai tenté de privilégier une démarche empirique dans le sens où, à partir de lectures préliminaires, j'ai abordé les expositions sur le mode de l'observation et de l'expérience plutôt que celui de la théorie. Pour ce qui est des expositions passées, je me suis concentrée sur la documentation disponible en ligne : les nombreuses descriptions, photos et vidéos sur les sites des musées, mais également les articles de journaux et périodiques parus à ce sujet. J'ai pu également obtenir les plans de deux des expositions en en faisant la demande auprès des musées concernés (annexe 2).

En parallèle, une revue de littérature en muséologie, en philosophie et en danse sur les notions d'exposition, de visiteur, d'expérience, de corps et d'espace m'a permis de dégager différents concepts qui ont guidé mon analyse de chacune des expositions. Cette revue de littérature permet dans un premier temps, une réflexion autour de ces cinq notions (aux chapitres 1 et 2). À partir de ces lectures, j'ai élaboré différents concepts : conscience de son corps, conscience des autres, expérience collective, corps d'appropriation, corps acteur, corps pensant, réception, interprétation, imagination, multisensorialité, tous listés dans un tableau, j'ai recoupé mes observations de visite sous chacune de ses idées pour en faciliter la comparaison. À partir de ce tableau, j'ai pu dresser une analyse comparative des cinq expositions (*voir chapitre 4*) où la théorie issue de la littérature s'imbrique à mes observations et à mes recherches sur les expositions.

Il me semblait important de consacrer un chapitre à la description de chacune des expositions pour mieux situer mes lecteurs. Par la suite, j'ai structuré mon propos au sein du dernier chapitre suivant le cheminement de ma réflexion : en partant de mes observations sur les conditions les plus matérielles de l'exposition (l'aménagement de l'espace, la scénographie), puis du rôle du corps en rapport avec ces éléments (position spectatrice, action, mouvement, participation), pour aboutir à certaines considérations

plus théoriques sur la relation du corps à l'expérience illustrées par des exemples tirés des expositions étudiées.

Cette recherche propose différentes pistes de réflexion sur l'intégration et le rôle du corps au sein des expositions, mais n'en fait pas des concepts immuables et exhaustifs. Car en effet, les potentialités du corps sont infinies et leur évolution dans le temps est intrinsèquement liée au développement des technologies. Enfin, cette recherche se concentre sur l'image d'un corps en santé et ne permet pas d'entrer dans les détails du corps parfois porteur de handicaps. Cette autre problématique mériterait à elle seule de faire l'objet d'une étude approfondie, il serait par exemple intéressant d'observer comment peut s'opérer un transfert de certaines perceptions vers de nouvelles aires sensorielles chez une personne handicapée par rapport à une personne valide.

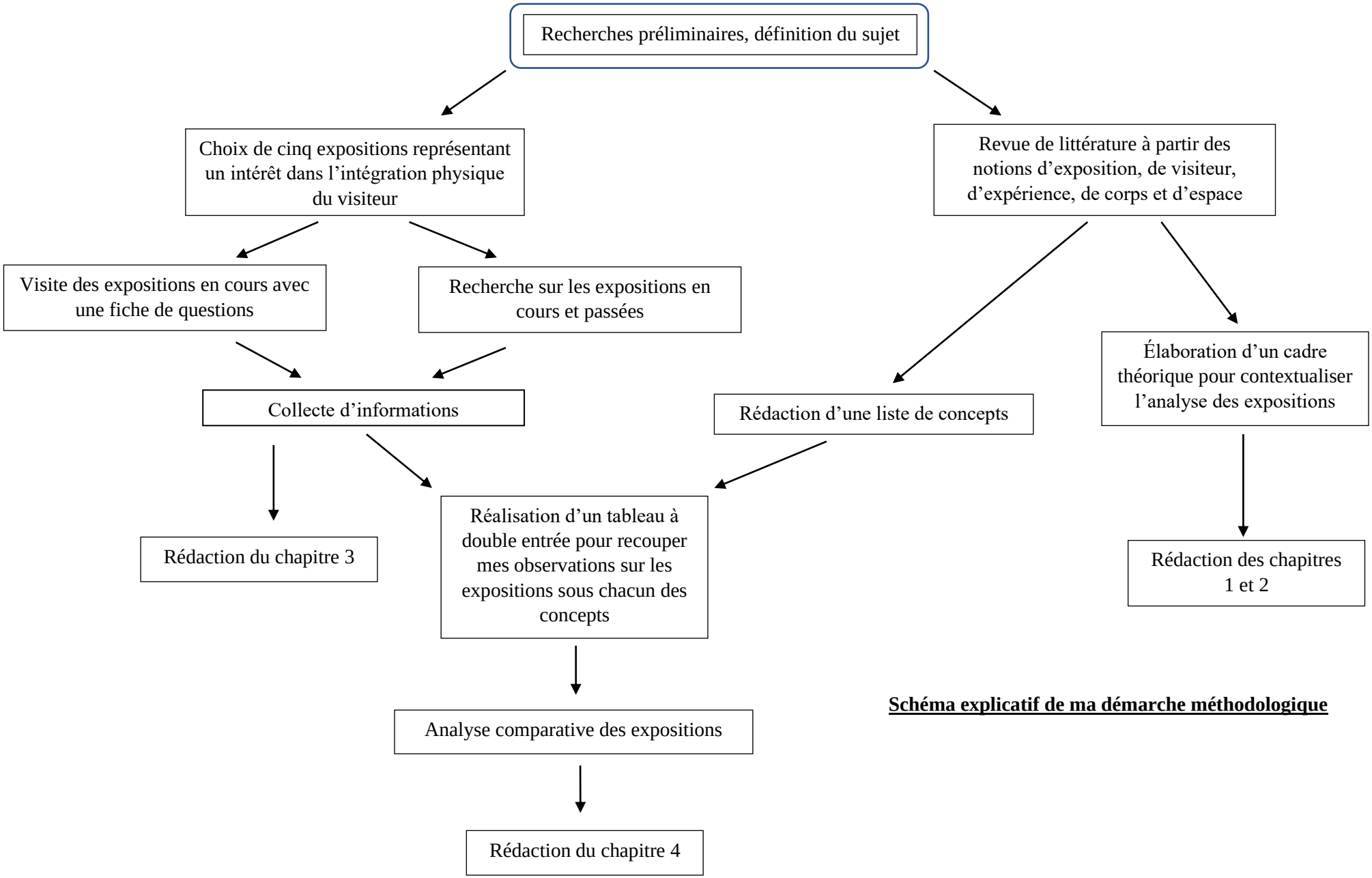


Schéma explicatif de ma démarche méthodologique

CHAPITRE 1

L'EXPOSITION AUJOURD'HUI : LE RÔLE CROISSANT DU VISITEUR

1. Qu'est-ce que l'exposition ?

1.1. L'exposition, un discours construit dans l'espace

Comme le rappelle Serge Chaumier (2011), de nombreuses analogies rapprochent l'exposition muséale d'un récit littéraire. De même que dans un livre, au sein de l'exposition, différents éléments s'articulent dans une logique générale pour former un tout uniforme sous un même titre. Isolé, chaque élément de l'exposition a un sens précis, mais ce sens peut-être nuancé une fois intégré au contexte général de l'exposition.

Jacques Hainard (1994) parle d'une muséologie de la rupture pour évoquer le basculement d'une exposition conçue exclusivement pour la mise en valeur des objets présentés, à une exposition porteuse d'un sens général que viennent illustrer les objets. Jean Davallon quant à lui évoque plutôt le passage d'une muséologie d'objet à une muséologie de point de vue, une terminologie différente pour souligner la même idée d'une rupture dans la manière de concevoir les expositions (Davallon, 2011). Cette transformation du discours muséal au cours des années 1980 est à associer avec l'expansion des expositions temporaires à la même période (Jacobi, 2016). Il s'agit là d'un important tournant dans l'histoire des musées ; plutôt que d'être des sanctuaires où sont préservés les chefs d'œuvres de l'humanité qu'une foule de visiteurs vient admirer, le musée devient le transmetteur d'un discours qui se déploie dans l'espace étayé par des artefacts. C'est cette conception moderne que nous retiendrons pour définir l'exposition.

L'exposition est pensée et conçue pour un lieu précis et une durée limitée. Elle correspond au public du musée qu'il soit régional ou international, spécialiste ou néophyte, et s'inscrit dans le débat culturel de son territoire et de son époque. Il est important de relever ce point lorsqu'on considère l'exposition comme un discours où l'objet prend un sens particulier révélé par son contexte. À l'heure du temporaire, l'objet

recouvre de nouvelles fonctions expressives et devient polysémique. Cependant, il serait réducteur de définir l'exposition comme un argumentaire déployé de manière linéaire dans l'espace et dont les objets viennent illustrer le propos. Selon Serge Chaumier (2011), « l'exposition correspond moins à une histoire qu'à un enchevêtrement de sens composé de multiples histoires ». Si l'objet lui-même peut revêtir différents sens en fonction de son contexte d'exposition, l'exposition elle aussi, recoupe différents degrés de lecture. Le fait même que l'exposition se déploie dans l'espace est déterminant pour son appréhension, le visiteur d'exposition peut facilement faire le choix de passer outre tel ou tel élément. L'exposition est un espace physique délimité par des cloisons avec une entrée et une sortie. Pourtant, plutôt que d'accueillir l'exposition comme une enveloppe neutre, l'espace est modelé de manière à devenir également porteur de sens. L'organisation de l'espace devient le fil rouge de l'exposition, assure sa continuité et vient appuyer la cohérence de son propos.

Avec le développement des expositions temporaires, l'exposition muséale se transforme et se lit dorénavant sur plusieurs niveaux imbriqués les uns dans les autres. Premièrement, les objets présentés deviennent des *sémiophores* (Pomian, 1987), marqueurs sociétaux et historiques dont le sens évolue. La compréhension de ces objets est orientée par le propos général de l'exposition. Ce discours est distribué dans l'espace en différentes thématiques qui ensemble, forment le contexte d'exposition des objets. J'entends par contexte tous les éléments que nous pourrions appeler le « paratexte » de l'objet (cartes, schéma, reproduction, extraits audio ou vidéo, textes et cartels) qui tend d'ailleurs à remplacer l'objet de musée au sein de l'exposition. À nouveau, ce contexte peut être compris et interprété différemment selon le visiteur. Enfin, ce discours général prend forme dans un espace scénographié que Jean Davallon (2011) décrit comme la matérialisation d'une construction mentale dans laquelle déambule le visiteur. On assiste donc au passage d'une muséographie faisant office d'écrin pour les objets de la collection, à une organisation de l'espace comme « métaphore spatiale » (Chaumier, 2011) où les objets prennent sens inscrits dans un tout.

L'exposition peut être envisagée comme un univers clos en rupture autant spatiale que temporelle, avec l'environnement urbain extérieur au musée. L'information y est exposée selon un régime de sens qui lui est particulier, dans un espace sémiotique construit dont l'homogénéité permet une transmission de connaissances au visiteur (Davallon, 1999, 2011).

La question du temps de l'exposition, bien qu'elle nous préoccupe moins ici que celle de l'espace, mérite d'être mentionnée. S'il est pertinent d'envisager l'exposition comme une rupture spatiale et temporelle, c'est que l'exploitation de l'espace et du temps s'y fait hors des référents qui rythment notre vie quotidienne. Le temps de l'exposition n'est pas limité, sa durée est celle que souhaite investir le visiteur dans cet univers particulier. À moins d'étendre le parcours d'expositions sur plusieurs kilomètres, les concepteurs n'ont aucune prise sur le temps que passera le visiteur au sein de l'exposition. Le rapport au temps au sein d'une exposition a d'ailleurs fait l'objet d'une étude poussée par une ancienne doctorante de l'Université de Montréal (Bourdaleix-Manin, 2005).

Pour ce qui est du rapport à l'espace, il est important de retenir à ce stade de la réflexion que plusieurs régimes de sens se déploient physiquement dans l'espace d'exposition. Le sens général de l'exposition nait au travers de différents degrés de lecture, celui de l'objet, du contexte de l'objet au sein de l'exposition, ou encore des thématiques abordées. Ces différentes lectures reposent avant tout sur l'analyse faite par le visiteur. L'expression de Chaumier (2011) désignant l'exposition comme un « enchevêtrement de sens » prend alors toute son importance. Cette recherche vise à conserver cette vision de l'exposition comme une imbrication de plusieurs éléments indissociables dans son analyse générale. Nous établirons un va-et-vient constant entre l'étude des objets et installations, leur contexte d'exposition, le discours de l'exposition, sa matérialisation dans l'espace et la rencontre physique du visiteur à l'exposition.

1.2. L'exposition un média de communication

Différents muséologues s'entendent pour définir l'exposition comme un média de communication qui avec ses codes et son langage, a pour vocation de transmettre de l'information au même titre qu'un livre ou qu'un film (Davallon, 1999, Landry et Schiele, 2013, Jacobi, 2016). Les outils de médiation, pareils aux effets stylistiques propres à un genre littéraire ou cinématographique, viennent rythmer l'action et apportent une valeur ajoutée à l'œuvre ; pris dans leur ensemble ils détermineront la qualité de l'ouvrage et son succès auprès du public. Même si cette comparaison semble pertinente, elle a tendance à négliger le rôle du visiteur au sein de l'exposition.

Le dictionnaire encyclopédique de muséologie définit d'ailleurs l'exposition comme « un processus de communication intentionnel » (Desvallées et *al*, 2011, p.161). Cependant la

communication n'est pas un phénomène unilatéral, pour qu'un message soit communiqué il est nécessaire qu'il soit dirigé vers une intelligence à même de le recevoir. Dans le cas des expositions de musée, le processus de communication a pour cible les visiteurs et le premier défi qui se pose alors est celui de communiquer le même propos à un public d'âges et d'horizons socioculturels variés. Bien que chaque musée ait son « public cible », plus la taille du musée est importante plus le public accueilli est diversifié. Comme nous l'avons mentionné plus haut, l'exposition est alors comprise selon différents degrés de lecture en fonction de l'expérience personnelle du visiteur. Et c'est probablement là la force du média exposition, car par sa nature hybride entre éléments visuels, textuels, sonores et audiovisuels, il combine un contenu à la fois esthétique et divertissant, riche en références historiques et culturelles, et accessible au plus grand nombre. Bien entendu, il existe certaines expositions plus scientifiques qui s'adressent à un public de spécialistes, mais nous ne les ferons pas rentrer pas dans notre cadre d'étude. Dans le cas des expositions qui représentent le potentiel d'un outil de communication de masse, il convient de se demander si le sens du message communiqué nait uniquement des communicateurs, les concepteurs de l'exposition, ou bien également des visiteurs-récepteurs.

1.3. L'exposition vécue et interprétée

Le média exposition, une fois pensé, conçu et déployé dans l'espace muséal, repose inerte. Le dictionnaire encyclopédique de muséologie propose comme image : « l'exposition dort jusqu'à ce qu'elle soit réveillée et réalisée individuellement par chaque visiteur » (Desvallées et *al.* 2011, p.162). L'exemple bien connu de l'exposition *Into the Heart of Africa* (16 novembre 1989 - 6 août 1990), au Royal Ontario Museum montre bien l'écart qui peut se créer entre les intentions des concepteurs d'expositions, dans ce cas de l'anthropologue Jeanne Cannizo, et la manière dont l'exposition peut être perçue, ici, par la communauté afro-canadienne (Schildkrout, 1991). Pour Davallon, « la production de sens se situe du côté du visiteur », et définit l'exposition comme un « média de contact » qui s'aborde en déambulant dans l'espace (1999, p.76). Les visiteurs interprètent et s'approprient le contenu de l'exposition en se déplaçant à l'intérieur du dispositif même qui présente le propos. L'interprétation de l'exposition repose sur le parcours des visiteurs, il peut différer d'une personne à l'autre et de celui imaginé par les concepteurs de l'exposition. Contrairement à un média tel que la télévision ou la radio, le

visiteur d'exposition n'est pas dans une position passive de réception de l'information, mais dans une démarche plus active d'appropriation du contenu en parcourant l'espace. La présence physique au sein même du procédé de communication s'impose comme la condition essentielle à sa compréhension. C'est pourquoi l'exposition représente un média particulier où le corps et l'espace semblent être deux éléments indissociables.

2. Le tournant vers l'expérience du visiteur

2.1. Le « nouveau corps » des visiteurs

À son origine, le musée public de l'État-nation ouvre ses collections au public dans le but d'instruire les visiteurs, en leur faisant reproduire eux-mêmes, face aux « objets du savoir », le parcours qui mène à la civilisation (Mac Donald, 1993). À cette époque le musée s'inscrit dans un projet nationaliste pour renforcer des États encore jeunes. Ce projet « d'utilité publique » (Valéry, 1923) rassemble pêle-mêle peintures, sculptures et arts décoratifs de différentes origines. Les visiteurs sont endimanchés, les gardiens postés dans les salles veillent à ce que l'interdiction de toucher aux objets soit respectée. Le corps du visiteur est dans une posture docile face aux merveilles qui lui sont présentées, encadrée par une liste d'interdits (Mac Donald, 1993). Il s'agit là de retranscrire dans l'espace muséal le corps docile du citoyen idéal dans une société nouvelle construite autour de la *chose publique*. Selon Sharon Mac Donald (1993), les mutations du capitalisme et de l'État-nation influent directement sur la manière de concevoir le corps du visiteur au musée. Le public n'est plus un ensemble homogène et discipliné, mais un ensemble de profils différents qui définissent « un nouveau corps des visiteurs plus souple et plus variable » (Mac Donald, 1993). C'est alors que le choix et l'action sont introduits dans les expositions comme facteurs essentiels à l'expérience du visiteur.

2.2. Garantir une expérience

L'expérience est devenue de nos jours une véritable tendance dans la culture et les loisirs. Les musées ne restent pas en marge et mettent également en avant l'idée d'une expérience offerte à leur public. On retrouve sur la page web du Musée d'art contemporain de Montréal, comme chapeau introductif à sa mission : « le Musée propose aux visiteurs des expériences sans cesse renouvelées, souvent inattendues et saisissantes »[3]. Parmi les valeurs du Musée de la civilisation, on peut lire : « Le Musée de la civilisation inscrit l'ouverture au monde, la réflexion, la connaissance, la rigueur et l'enchantement comme fondements de l'expérience de ses visiteurs »[4]. Comme autre exemple, Francine Lelièvre écrit au sujet du musée de Pointe-à-Callière : « le Musée travaille sans cesse pour vous offrir de nouvelles expériences »[5]. Ainsi, l'expérience du visiteur est un élément récurrent du discours officiel des musées québécois qu'il s'agisse de musées d'art, d'histoire ou de société.

Largement employé dans une dimension marketing, le terme d'expérience peut sembler perdre de son sens dans ce type de contexte, c'est pourquoi il est intéressant de revenir sur un choix de définition qui guidera notre analyse. Le Trésor de la langue française distingue l'expérience comme un fait vécu de l'expérience comme un fait observé[6]. Dans le cadre de cette étude, nous nous intéresserons au premier sens du terme et nous référons au philosophe John Dewey qui propose une théorie de l'expérience qui rejette un classement sous différentes typologies pour lui préférer l'idée d'un tout dynamique (Dewey, 1934/2014, repris dans Dumez, 2007, et Quay, 2013). L'expérience nait d'une interaction entre un individu et son environnement. Selon Dewey (1934/2014) l'expérience prend racine dans l'action automatique, cette action entre en résistance avec un environnement inconnu, en réponse à cette tension elle se dote d'une intention et d'un sens et devient alors expérience. De cette confrontation entre le connu, les moyens mis en œuvre dans l'action, et l'inconnu, les résistances de l'environnement extérieur, nait une

---

[3] Mission du Musée d'art contemporain de Montréa [consulté le 19/12/2019]. Disponible à l'adresse https://macm.org/le-musee/a-propos/.

[4] À propos du Musée de la Civilisation [consulté le 15/12/2019]. Disponible à l'adresse https://www.mcq.org/fr/a-propos/.

[5] Mot de la directrice de Pointe à Callière [consulté le 15/12/2019]. Disponible à l'adresse https://pacmusee.qc.ca/fr/a-propos/mot-de-la-directrice/.

[6] CNTRL. (2012). Expérience. Dans *Le Trésor de la Langue Française informatisé.* Consulté le 5 octobre 2020 à l'adresse https://www.cnrtl.fr/definition/expérience/.

connaissance. Le passé de l'individu représente le capital de départ qui lui permet de s'engager dans l'expérience ; c'est par un retour réflexif sur les expériences passées que l'action se charge d'une intention et se transforme en expérience. Réciproquement l'expérience en cours, l'inconnu, permet un nouveau regard sur le passé. Les dimensions intellectuelle et émotionnelle vont de pair dans l'expérience, avec l'imagination, elles permettent à l'individu de se rattacher à son passé et de se projeter dans l'expérience qu'il vit (Dumez, 2007). L'articulation simultanée de tous ces éléments fait de l'expérience un tout. La routine et les conventions s'opposent à l'expérience, elles empêchent le déploiement d'une expérience par l'absence d'un travail de réflexion sur l'action en train de se dérouler (Dewey, 1934/2014). Comme nous l'avons évoqué en introduction, les expositions muséales permettent au visiteur de s'extraire de sa routine tout en mobilisant ses connaissances. Elles représentent donc un environnement particulièrement propice à l'expérience, tout en en comportant également le principal écueil : les conventions sociales en vigueur au musée. En nous appuyant sur la définition de John Dewey, nous considérerons l'expérience de visite comme un tout, mobilisant à la fois les capacités intellectuelles et émotionnelles du visiteur ainsi que son imagination, et résultant en des connaissances et des sensations. Nous pouvons également soulever l'importance du passé du visiteur dans ce processus et nous reporter à John Falk (2012, 2016) qui confirme cette idée en affirmant qu'une majeure partie de l'expérience du visiteur est scellée avant même son entrée au musée. Le visiteur décide d'aller au musée avec un but précis en tête, et cet objectif, « ce qu'il y cherche », déterminera « ce qu'il y trouve », son expérience.

2.3. Les musées à l'ère de la consommation : course à la fréquentation et essor des expositions *blockbusters*

Avec la diversification de l'offre culturelle, les musées promeuvent une expérience inédite qui attirera des visiteurs qui comme Alessandra Mariani l'explique, « ne [veulent] plus se déplacer pour des expériences que [ils savent ou anticipent] être trop courantes » (2007, p.51). Les musées à l'échelle des villes et des régions touristiques entrent en compétition avec un éventail de loisirs toujours plus large, de même que les différents musées d'une même aire régionale entrent eux-mêmes en compétition. Une concurrence que Daniel Jacobi qualifie de « grand tabou dans le milieu professionnel », mais non moins bien existante (2016, p. 33). Dans une logique de renouvellement, les expositions

temporaires ont pris le pas sur les expositions permanentes et deviennent le principal attrait des musées. De nos jours, elles font la popularité d'une institution auprès de son public et en sont la marque de fabrique. Elles permettent d'accroître la fréquentation du musée en attirant de nouveaux visiteurs en fonction de leur sujet, tout en fidélisant son public d'habitués qui profite à chaque visite d'un nouveau contenu. Il s'agit là d'une équation gagnante, car de la fréquentation d'un musée découle son budget. En effet, le musée est pris dans une dynamique où plus le nombre de visiteurs est élevé, plus il génère de l'argent et est à même de renouveler ses expositions et d'attirer de visiteurs (Bourdaleix-Manin, 2005). Tandis que si la fréquentation chute, le mécanisme s'inverse, et sans fonds publics, il devient alors difficile pour le musée de renouveler son contenu.

Les musées qui en ont les moyens mettent sur pied des expositions qui vont leur assurer le plus grand succès possible auprès de leur public. Les sujets de ces expositions s'inscrivent dans une tendance générale et s'éloignent parfois de la mission du musée. Les chercheurs Annik Landry et Bernard Schiele (2013) définissent l'exposition comme « un média autonome » libre d'aborder des thèmes sans rapport direct avec la collection. Ces expositions dites « *blockbuster* » façonnent la nouvelle réalité des musées, elles génèrent un grand nombre d'entrées au *box-office*, et garantissent ainsi la pérennité et l'autonomie de l'institution. La publicité autour de ces expositions ne se retrouve plus seulement dans la rue aux abords du musée ou dans des revues spécialisées, mais sur tous types de supports dans les médias, la ville, les transports en commun, autant d'usagers deviennent de potentiels visiteurs pour les musées qui ratissent de plus en plus large.

Cette transformation dans la manière de penser l'exposition va de pair avec une évolution dans la façon d'appréhender le visiteur. Il devient un consommateur culturel et de ce fait, une cible marketing dont le profil est décrypté afin de mieux l'atteindre et de mieux répondre à ses attentes. Le public des musées est alors fragmenté et étudié de près selon des critères sociodémographiques tels que l'âge, la profession, l'éducation, le milieu socioculturel (Falk, 2012). Ces études facilitent la mise au point de statistiques sur le public des musées et révèlent certaines tendances, mais connaissent leurs limites (Falk, 2012). L'expression « connaître » son public revient assez souvent dans le jargon culturel, mais à quel point dans le cadre des musées de simples données quantitatives apportent-elles une réelle connaissance des visiteurs ?

2.4. Problème méthodologique : étudier les expositions de la perspective du visiteur

La tendance actuelle au sein de la recherche sur les publics est d'observer les visiteurs, pris dans leur ensemble, comme un vaste objet d'étude marketing. Anne-Laure Bourdaleix-Manin critique « une littérature marketing ésotérique et abstraite » qui repose sur des études quantitatives et ne délivre aucune information précise sur qui sont réellement les visiteurs (2005, p.86). Cette distance se crée du fait que les principaux évaluateurs des publics des musées sont eux-mêmes des professionnels du musée, qui bien que de plus en plus proches de leurs publics dépendent tous de près ou de loin de la survie du musée et de son bon état de marche (Falk, 2016). Il s'agit d'un regard de professionnel principalement motivé par l'issue : faire des entrées pour assurer l'équilibre et la pérennité de l'institution. L'expérience vécue par le visiteur au sein de l'exposition est un moyen pour atteindre cet objectif plus qu'une fin en soi, et est parfois peu explorée au profit du sensationnel et de l'innovation technologique (pour autant, des éléments qui ont tout à fait leur place au sein du musée). John Falk (2016) propose donc d'adopter une perspective centrée sur le visiteur afin d'étudier le musée. Il met en place une théorie selon laquelle les visiteurs comme individus se forgent une identité en allant au musée et renforcent ainsi une certaine image qu'il souhaite renvoyer d'eux-mêmes (un bon parent, une personne curieuse, un amateur ou un expert) (2011, 2012, 2016). Selon lui, la recherche peine à évaluer l'expérience de visite, car elle se concentre essentiellement sur l'activité des visiteurs au sein du musée, tandis que son expérience repose sur un bon nombre de facteurs complètement indépendants de sa visite au musée et inhérents à ses propres intentions (Falk, 2012).

Colette Dufresne-Tassé (1988) présente elle aussi les limites de la recherche en matière d'expérience de visite, en expliquant la difficulté d'étudier un processus vécu de manière personnelle par le visiteur et variant d'un individu à un autre. Ce sont ces notions d'individualité et de vécu, que ce soit d'expériences antérieures ou de l'expérience en cours, qui m'encouragent à orienter mon étude vers le corps du visiteur : un corps propre à chacun, marqué par les expériences, modelable et soumis au temps. Alors que se cache-t-il derrière ce terme galvaudé « d'expérience de visite », si ce n'est l'expérience d'un corps dans l'espace ? Un corps de visiteur qui peut également être le mien, chaque individu pouvant être amené à passer les portes du musée pour se glisser dans la peau de celui qui visite.

CHAPITRE 2

LE VISITEUR D'EXPOSITION : UN CORPS DANS L'ESPACE

1. Le corps grand oublié de l'exposition, quelle place pour le corps du visiteur au musée ?

1.1. La rencontre des corps

Dès l'entrée dans l'aire spatiale du musée, les corps se confrontent. À l'extérieur du musée, ils affluent dans la même direction, puis ils attendent en file les uns derrière les autres, parfois passent un portique de sécurité, sont soumis à une fouille, et enfin se délestent de leur manteau au vestiaire. Une fois passées ces différentes étapes, qui servent autant de mise en condition, peut débuter la visite. Chaque geste est mesuré, contrôlé avec soin, tout comportement extravagant est banni (Dufay, 2015). On se maintient à une distance respectable des objets exposés et des autres visiteurs qui après s'être suivis de près à l'entrée du musée, s'évitent maintenant en une danse minutieusement calculée. Surtout, donner l'impression de ne suivre personne, à moins que l'on ne soit venu au musée en groupe, et adopter un comportement si ce n'est celui de connaisseur, de visiteur attentif. En somme, la visite d'exposition s'annonce être une expérience physique où le corps ne sert qu'à docilement transporter le visiteur de salle en salle, et parfois fait office d'outil pour activer un dispositif de médiation.

1.2. Une division cartésienne de l'espace

L'architecte néerlandais Lars Spuybroek (2008) propose une description de la structure du musée comme d'un espace respectant une conception cartésienne du corps humain. De manière générale, le sol est une surface plane, horizontale, le plus souvent bien dégagée pour accueillir les déplacements des visiteurs, et les murs sont de vastes surfaces verticales, perpendiculaires au sol sur lesquelles est disposé le contenu visuel qui constitue l'exposition (Spuybroek, 2008). Selon cette configuration, la perception et

l'action sont distinctes, chez le visiteur, une partie voit et analyse, l'autre marche et avance. Il s'opère au musée une stricte distinction entre corps et esprit telle que présentée par René Descartes au 17e siècle (Gress, 2012). Le corps sert d'enveloppe à l'esprit lui permettant de se mouvoir de salle en salle, et la vision, sens « le plus noble » selon Descartes, permet à l'esprit d'accéder aux données du monde extérieur et de les intellectualiser. La théorie cartésienne d'une séparation entre corps et esprit est aujourd'hui invalidée par les neurosciences qui attestent que le corps, son système nerveux, ainsi que le cerveau fonctionnent de concert dans la perception de signaux et de stimulus extérieurs, de même que dans le processus d'action/réaction. Pourtant le musée, dans sa construction normée, semble reproduire ce schéma : la vue est le sens privilégié et l'analyse des éléments se fait debout et immobile, dans une position peu confortable nécessitant un effort de concentration.

Lars Spuybroek (2008) oppose cette attitude à un état introspectif, sorte de vision intérieure, vertige labyrinthique, avec lequel notre corps dans son ensemble doit aussi composer. Il évoque la possibilité d'un entre-deux, entre un état méditatif, à l'écoute de sensations internes, et une perception au premier degré de la réalité extérieure projetée à la verticale sur les murs du musée (Spuybroek, 2008). En somme, il s'agirait d'inciter une interprétation libre et personnelle du contenu de l'exposition, car comme nous l'avons présenté plus haut de l'interprétation jaillit le sens. L'exposition peut alors devenir une expérience hautement subjective, variant d'un visiteur à un autre.

1.3. Conditionnement des comportements

1.3.1. L'aura du lieu

Pourtant, un conditionnement plus ou moins conscient, du corps au sein de l'exposition semble agir comme barrière à la libre interprétation et à une perception de l'exposition qui dépasserait la simple analyse de texte et d'image. Notre comportement de visiteur est régi par un ensemble de conventions implicites calquées en grande partie sur le comportement des autres visiteurs. Rappelons ici que le terme musée découle du *museion* grec, temple des Muses (Mairesse, 2002), cette impression est souvent renforcée par une architecture magistrale où le visiteur est accueilli dans un grand hall faisant office de transition marquée entre l'extérieur et l'intérieur du musée. Le hall est encore bruyant, les

personnes parlent à voix haute et y circulent librement, tandis qu'une fois dans les salles du musée le bruit s'atténue, et la démarche des visiteurs se fait plus trainante, silencieuse.

1.3.2. S'adapter à l'espace

Deux facteurs semblent déterminants dans le comportement des visiteurs d'une exposition : l'espace et les autres visiteurs. Si l'espace d'exposition est vaste, il nait une première impression déstabilisante de distance, le visiteur tente de délimiter l'espace du regard et d'en cerner l'aménagement général. Une fois passé ce premier instant, il circule plus librement que dans une salle d'exposition exiguë. Lorsque le visiteur pénètre dans une salle d'exposition plus petite, il sait par expérience que différentes salles vont se succéder, abordant chacune une thématique, et présentant différents objets comme autant de trésors dévoilés tout au long de son parcours. Pourtant, la forte concentration d'éléments dans un espace restreint limite les déplacements. Les visiteurs lisent et observent plusieurs éléments d'un même point fixe. De la même manière, les visiteurs prennent garde à ne pas gêner les autres visiteurs, ils s'expriment entre eux à voix basse, et se positionnent de manière à ne pas obstruer la vue. Bien évidemment, le but n'est pas ici de dresser un schéma binaire entre grands et petits espaces d'expositions ainsi qu'un comportement type de la part du visiteur qui leur serait respectivement associé. Notons seulement qu'il existe une multitude de possibilités en termes d'espaces muséographiés et que bien souvent, leur structure et leur aménagement influent sur les personnes qui les occupent (Bitgood, 1989).

1.3.3. S’adapter aux autres : effet de groupe et ambiance générale

Le comportement des autres visiteurs a lui aussi son influence, du fait d’une sorte d’instinct grégaire auquel répond l’homme, et ce, jusqu’au sein des murs du musée. Par exemple, les adultes se montrent en général assez frileux face à un dispositif interactif et ne s’y risqueront qu’après avoir observé d’autres visiteurs s’y employer (Dufay, 2015). De même, si plusieurs groupes parlent à voix haute, les visiteurs n’hésiteront pas non plus à s’exprimer entre eux de la même manière, et si un attroupement a lieu devant un élément de l’exposition, les visiteurs n’hésiteront pas à jouer des coudes, pour se faufiler et pouvoir observer à leur guise ce qui occupe le centre de l’attention. Les dimensions de l’espace d’exposition, sa scénographie et la manière dont les visiteurs l’occupent constituent une ambiance générale qui conditionne l’expérience de visite. L’ambiance qui règne au sein d’une exposition nous prouve que son contenu seul, sans un espace pour s’y déployer et des visiteurs pour l’habiter, se réduit à peu de chose, souvent disponibles à l’achat dans la boutique du musée sous la forme d’un catalogue d’exposition.

Mais revenons plus précisément au corps ; pour Rémi Dufay artiste et curateur : « l’exposition est une parenthèse dans l’usage habituel de notre corps » (2015, p. 51). Au musée, le corps semble s’inscrire dans un paradoxe, il déambule et permet de visiter à proprement parler l’exposition, de voir, d’entendre, de ressentir et d’expérimenter. Pourtant, nous l’employons d’une manière peu naturelle, en rupture avec notre quotidien, nous cherchons à le contraindre, le contrôler et à lui faire adopter un comportement qui au contact des autres visiteurs, devient instinctivement la norme au sein de l’exposition. Pour venir étayer cette idée d’un paradoxe dans l’usage de notre corps au musée, nous étudierons son rôle du corps du point de vue de la philosophie.

2. Corps, expérience, espace, qu’en dit la philosophie ?

2.1. Sans corps pas d’espace : une phénoménologie de la perception

Maurice Merleau-Ponty (1908-1961) est un philosophe français qui s’est particulièrement intéressé à la perception, en 1945, il y dédit un livre, *Phénoménologie de la perception.* La phénoménologie est une approche héritée d’Husserl au début du 20^{e} siècle et remise

au goût du jour par Merleau-Ponty (Ribau et *al*, 2005). Elle prête attention à ce qui n'est pas quantifiable et qui peut être difficilement évalué, à savoir les phénomènes subjectifs nés de l'expérience. Au cœur d'une approche phénoménologique se trouvent le sujet et l'expérience qu'il fait du monde qui l'entoure. C'est pourquoi nous emprunterons à Maurice Merleau-Ponty certaines de ses idées pour venir étayer notre sujet.

Selon Merleau-Ponty, le corps s'impose comme la condition essentielle à la perception : « il n'y avait pas pour moi d'espace si je n'avais pas de corps » (1945, p. 137). Contrairement à Descartes qui perçoit l'espace comme une réalité projetée face à nous, la notion d'espace est omniprésente dans la philosophie de Maurice Merleau-Ponty : « un espace compté à partir de moi comme point ou degré zéro de la spatialité. Je ne le vois pas selon son enveloppe extérieure, je le vis du dedans, j'y suis englobée » (1964, p.36). Maurice Merleau-Ponty dépasse la vision d'un corps physique et matériel qui occupe l'espace, et rompt ainsi avec la conception, initiée par la tradition chrétienne reprise par Descartes, d'une forte séparation entre corps et esprit. Cette idée d'un renversement est explicitée dans la formule employée par Richard Shusterman : « J'ai un corps, mais je suis aussi un corps » (2007, p.3). Notre corps n'est plus une simple enveloppe charnelle, mais devient notre moyen même d'habiter l'espace. Selon Merleau-Ponty (1945), l'expérience de la réalité passe par le mouvement qui permet d'éprouver à la fois l'espace et le temps. Le corps à la fois visible et voyant (Merleau-Ponty, 1964), représente un marqueur spatial pour les autres autant qu'un berceau de possibilités pour soi-même.

2.2. Espace, corps et mouvements virtuels et anticipation

Lorsque Maurice Merleau-Ponty évoque l'idée d'un corps « voyant », il ne fait pas seulement référence à la vision oculaire, mais à notre capacité physique à se projeter dans l'espace. Dans un premier ouvrage, *La structure du comportement* parut en 1942, le philosophe oppose à l'espace concret l'espace virtuel, l'espace concret est celui qui est, l'espace virtuel représente toutes les trajectoires possibles perçues au sein de cet espace (Parmentier, 2018). Maurice Merleau-Ponty développe par la suite les notions de mouvement et de corps virtuel, en lien avec celle d'espace virtuel. Ces notions recoupent nos différentes intentions de mouvement dans l'espace, la manière dont nous y projetons notre corps, ainsi que la conscience intuitive de sa position et de son orientation

(Parmentier, 2018). Dans la notion de mouvement virtuel réside un corps en tension, jamais inactif et ouvert à d'innombrables possibilités de mouvement, dans celle de corps virtuel notre capacité à nous projeter dans une nouvelle spatialité.

Il s'agit là de mécanismes inconscients, instinctifs. Le géographe André-Frédéric Hoyaux (2016) explique la mise en place de comportements routiniers comme conséquence à un besoin de sécuriser notre environnement quotidien. Depuis tout petit, nous apprenons à positionner notre corps par rapport à celui des autres et à anticiper différentes situations (Hoyaux, 2016). Ces différents mécanismes se retrouvent dans le comportement des visiteurs que nous avons pu décrire plus haut, et viennent conforter l'idée d'un corps en constante activité, même si contraint à une certaine passivité. Le visiteur en pénétrant dans une salle, jauge la place et les trajectoires des personnes et objets qui s'y trouvent déjà, et anticipe sa position et ses mouvements en conséquence. Tant que son champ de vision le permet, le visiteur pourra anticiper différentes trajectoires possibles qui aboutiront à un choix de parcours dans l'espace d'exposition ; l'espace virtuel faisant l'effet d'un calque posé sur l'espace concret.

2.3. Ressentir l'extérieur de l'intérieur

Notre corps détient aussi bien la capacité de ressentir et de baliser un environnement extérieur, que d'éprouver différents phénomènes internes comme la douleur, la fatigue ou la déshydratation. Ces capacités sont théorisées sous les notions d'extéroception et d'intéroception (Dussault, 2001), qu'on retrouve également chez Merleau-Ponty (1945) sous les termes d'extéroceptivité et d'intéroceptivité. Elles résument l'aptitude du corps humain à évaluer à la fois des conditions extérieures et sa condition physique interne. L'extéroception et l'intéroception agissant de manière réciproque l'une sur l'autre, une forte chaleur provoquera par exemple, une sensation de soif, comme une fatigue préexistante accentuera le ressenti du froid lors d'un climat hivernal.

2.4. Le rôle de la proprioception dans l'expérience

Comme un pont entre facteurs extérieurs et expérience interne, la notion de proprioception vient relier ce que nous percevons dans l'espace à ce que nous ressentons physiquement. La proprioception recoupe les idées de corps et de mouvement virtuels chez Maurice Merleau-Ponty, il s'agit selon Lars Spuybroek de « la perception de son corps à la fois aveugle et inconsciente » (2008, p.95). Véritable sixième sens, la proprioception correspond à la connaissance mentale de notre corps et à sa représentation dans l'espace. À l'avenir, lorsque nous nous référons aux sens dans ce texte nous y inclurons également la proprioception. La proprioception nous permet de visualiser nos membres dans l'espace, d'anticiper et de contrôler tous nos mouvements. Avec notre centre de gravité et notre équilibre, la proprioception conditionne nos déplacements dans l'espace, par exemple, une personne privée de proprioception sera dans l'incapacité de produire un mouvement les yeux fermés (Amouroux, 2020). Il s'agit du sens qui orchestre notre mobilité, et fait de notre corps un tout capable de mouvements fluides et simultanés.

La philosophe américaine Barbara Montero (2006) s'intéresse à la proprioception comme un sens nous permettant d'accéder à un jugement esthétique au même titre que la vue et que l'ouïe. Serions-nous capables de ressentir physiquement la précision et l'effort dans le geste du danseur, la justesse et la technique derrière la touche d'un peintre, ou encore l'harmonie et la maîtrise de la performance d'un orchestre ? Il s'agit là d'autant de prouesses que nous avons appris à intellectualiser, reconnaître et rationaliser comme étant le fruit d'un travail acharné et d'une habilité particulière. Les spécialistes jugent, évaluent et se forment un goût. Pourtant, un public néophyte est également à même de décrypter l'effort derrière la prouesse, et d'en admirer le résultat. Du côté de l'artiste se trouve à l'origine le geste, donnant naissance à une note, une forme, un mouvement, lui-même perçu par un autre corps en capacité de produire ce même geste. Pourtant, notre position de spectateur, notre manque de pratique, de technique et d'habileté nous en empêche. Barbara Montero (2006) affirme que la conscience de cette capacité du corps permet de ressentir physiquement la virtuosité du danseur ou du musicien en l'observant ou en l'écoutant. La proprioception de notre corps nous permet par identification de reconnaître le degré d'effort et de concentration derrière la performance artistique. La danse est un exemple qui illustre parfaitement ce paradigme, d'une part, le danseur ressent par la

proprioception la justesse et la grâce du déploiement de son corps dans l'espace, d'autre part, le spectateur en observant la tension de ses muscles, sa fluidité et son équilibre ressent physiquement l'exercice que cela représente et en apprécie d'autant plus la valeur esthétique (Montero, 2006). Barbara Montero (2006) donne également l'exemple en peinture du célébrissime *Portrait de Mona Lisa* par Léonardo da Vinci, et explique que le public apprécie autant ce portrait, car le visiteur face à l'œuvre ressent instinctivement le plaisir de donner un sourire et un regard si énigmatiques.

2.5. Le champ de la soma-esthétique

Le philosophe Richard Shusterman (2007), explore-lui aussi le rôle de notre corps dans l'expérience, et introduit le terme de *somaesthetics* comme champ d'études. Du grec *soma* qui désigne un corps qui vit et qui ressent et dépasse la simple forme physique de l'être. La soma-esthétique se définit comme l'étude de la manière dont nous faisons l'expérience et l'usage de notre corps comme le terrain de toutes perceptions sensibles (Shusterman, 2007). Cette orientation philosophique invite à se concentrer sur les mouvements comme une manière constitutive d'être et de penser, et à juste titre, si l'on considère que chacune de nos interactions avec notre environnement passent par notre corps (Höök et *al*, 2015). Apprendre à mieux connaître et employer notre corps prend une place aussi importante que l'éducation de l'esprit, en augmentant cette conscience nous devenons ainsi plus réceptifs et attentifs à l'environnement dans lequel nous projetons nos actions (Höök et *al*, 2015).

2.6. Le corps, support universel ?

Le philosophe Basile Doganis (2012) définit le corps comme « un support d'universalité », dénominateur commun à tous les individus, de manière instinctive nous reconnaissons nos pairs par leur apparence physique, aussi source de discrimination. Le philosophe explique que dans la culture occidentale, le corps est constamment objectivé et que cette conception devrait être dépassée pour en venir à considérer le corps, sur le modèle asiatique, comme un véritable sujet de philosophie (Doganis, 2012). Distinctes du corps sont les sensations qui le traversent, Doganis établit un parallèle entre corps et

sensation et explique : « la sensation n'est pas donnée une fois pour toutes comme un objet fini, et tous les êtres humains ne sont pas universellement et abstraitement égaux devant elle » (2012, p. 26).

Le corps, au-delà de toutes ses capacités et possibilités d'exploration sensible, détient un statut paradoxal, à la fois objet universel, abordé dans toutes les cultures par divers questionnements, rituels et pratiques ; il incarne également une réalité singulière, propre à chacun, un corps, fruit d'un patrimoine génétique et d'un vécu.

CHAPITRE 3

EXPOSITIONS ÉTUDIÉES

Pour mener plus loin cette étude, j'ai choisi un corpus de cinq expositions qui seront étudiées comme exemples pour illustrer les diverses manières dont le corps du visiteur peut être impliqué. Ce travail n'a pas pour objectif de faire de ces expositions des études de cas qui se voudraient les plus exhaustives possible, mais d'en employer certains éléments pour approfondir différentes approches du corps dans l'expérience de visite. Je vais tâcher ici de décrire au mieux chacune d'elles et de présenter leur intérêt pour le sujet.

1. *Points de lumière,* Musée d'art contemporain, Montréal

La première exposition qui nous intéresse ici est *Points de lumière* présentée du 15 janvier au 11 octobre 2020 au Musée d'art contemporain de Montréal, nous étudierons cette exposition de pair avec l'œuvre *Love Is the Message, the Message is Death,* série d'images en rafales sur une musique de Kanye West par l'artiste Arthur Jafa en 2016, et également présentée au MAC du 8 janvier au 1er mars 2020.

L'exposition *Points de lumière* est commissariée par le directeur général et conservateur en chef du musée John Zepettelli. Elle se trouve au premier étage du musée, elle est répartie en quatre espaces abritant six œuvres vidéographiques issues de la collection du musée. L'exposition est décrite comme suit sur le site web du MAC :

> *Points de lumière réunit six œuvres couvrant presque quarante années de production de l'image en mouvement, témoignant de l'étendue et la profondeur de la collection vidéographique du Musée. Cette sélection explore l'interaction entre les propriétés du médium, toujours en évolution, et le contenu conceptuel, social ou*

> *psychologique des œuvres – entre de minuscules pixels de lumière et de vastes champs d'illumination esthétique et intellectuelle.*[7]

L'exposition de l'œuvre d'Arthur Jafa était quant à elle commissariée par Lesley Johnstone chef des expositions et de l'éducation au MAC et présentée dans le cadre du Mois de l'histoire des Noirs. Nous aborderons ces deux expositions ensemble, car en plus d'être toutes deux présentées dans le même musée au même moment, elles présentent du contenu vidéographique selon le dispositif muséographique de *black box*. Par opposition au *white cube*, la *black box* est une salle d'exposition où les murs et plafonds ainsi que le sol sont entièrement noirs. La *black box* est souvent aménagée au sein d'une exposition pour présenter de manière isolée du contenu vidéo en boucle. La seule source de lumière est celle projetée sur l'écran et en général, le seul autre élément de la salle est des assises qui invitent le visiteur à s'attarder devant la projection. Rémi Dufay différencie la *black box* d'autres formes de projections publiques telles que le cinéma. Au musée, bien que le visiteur connaisse le sujet de l'exposition, il ne s'attend jamais tout à fait à ce qui lui sera présenté, il est rare qu'il pénètre dans la *black box* au début de la vidéo et il est acquis qu'il pourra prendre le visionnement en cours quitte à finir par le début, le visiteur est libre de quitter la *black box* à tout moment ou d'y revenir (Dufay, 2015).

L'exposition *Points de lumière* est une succession de *black boxes* dans lesquels déambule le visiteur. Cinq œuvres sont présentées dont deux face à face dans la même salle. Arrivé face à la dernière œuvre, le visiteur doit effectuer le même parcours en sens inverse pour sortir de l'exposition par l'endroit où il est entré. Les espaces sont relativement grands, bien isolés les uns des autres pour ce qui est du son et de la lumière des autres projections. Dans le cas de la première œuvre présentée, *Liquidity Inc.* par Hito Steyerl, les visiteurs peuvent s'étendre face à l'écran dans une position mi-assise, mi-couchée sur une structure bleue en forme de vague, partie intégrante de l'installation (image 1). L'œuvre d'Arthur Jafa n'occupe qu'un seul espace, distinct de l'exposition *Points de lumière*, au sous-sol. Elle est présentée dans une très grande salle où la lumière venant de l'entrée est occultée par une paroi à contourner pour y pénétrer, il y fait donc très sombre. Des poufs sont installés face à l'écran qui occupe presque toute la surface du mur en longueur de la salle.

---

[7] Communiqué du Musée d'art contemporain de Montréal pour l'été 2020, [consulté le 23/09/2020]. Disponible à l'adresse https://macm.org/communiques/programmation-estivale-quoi-faire-au-mac-des-le-24-juin/.

Avec un épais tapis au sol, la rangée de sièges et l'écran géant, l'effet produit se rapproche de celui d'une salle de cinéma.

Comme nous l'avons vu précédemment le Musée d'art contemporain de Montréal fait sur son site la promotion de l'expérience des visiteurs, nous étudierons donc la manière dont ce corpus d'œuvres associé au dispositif de *black box* interpelle ou non le corps du visiteur et impacte son expérience.

2. *La tête dans le nuage,* Musée de la civilisation, Québec

La tête dans le nuage est une exposition présentée par le Musée de la civilisation, du 28 novembre 2019 au 5 avril 2021. Cette exposition questionne notre rapport aux technologies de l'information et de la communication notamment sous l'angle du respect de la vie privée et de la collecte de données personnelles. Elle représente un intérêt pour notre sujet, car différents éléments interpelant le corps y sont mêlés, à commencer par un parcours relativement libre, des robots sensibles aux mouvements, des caméras de surveillance qui épient les visiteurs sous différents angles, ou encore une installation immersive qui rappelle un terrain de jeu (image 2). Le musée nous informe même pouvoir suivre nos déplacements par le biais de la connexion wifi de notre appareil cellulaire, rapport ultime entre matériel et immatériel.

Sur son site web, le Musée de la civilisation décrit *La tête dans le nuage* comme « une exposition immersive et ludique qui inspire, effraie et déstabilise[8]. »

L'exposition jongle sans cesse entre le tangible et l'intangible, et présente bien ce nouveau paradigme que représente le nuage où sont stockées toutes les données que nous échangeons en ligne. Certaines zones de l'exposition se distinguent du fait qu'elles abritent des installations au sein desquelles le visiteur pénètre : *Mode avion,* sorte d'aire de jeu aux motifs géométriques colorés et aux phrases accrocheuses, créée pour l'exposition par Émilie F. Grenier et Simon C. Vaillancourt, *Zoom pavillon* par Rafael Lozano-Hemmer en 2015, qui confrontent les visiteurs à des images d'eux prises en direct par un dispositif de plusieurs caméras de surveillance, ou encore *Twin bodies* par

[8] Présentation de l'exposition *La tête dans le nuage* sur le site officiel du Musée de la civilisation, (2019). Disponible à l'adresse https://www.mcq.org/fr/exposition?id=775901.

Bill Vorn en 2019, une installation qui regroupe huit robots qui détectent la présence des visiteurs et y réagissent.

Cette exposition n'est pas construite dans l'objectif premier d'impliquer le corps du visiteur, mais de le guider vers une prise de conscience de ce que recouvre notre relation quotidienne avec les technologies numériques, et notamment avec nos téléphones intelligents. Cependant, il est intéressant de constater que la muséographie employée de même que les installations et les objets présentés impliquent le corps du visiteur dans cette prise de conscience.

3. *On danse ?,* Mucem, Marseille

Du 23 janvier au 20 mai 2019, le Mucem présente une exposition intitulée *On Danse ?* qui quant à elle, propose une scénographie ayant pour objectif d'impliquer le corps du visiteur tout au long de sa visite. Cette exposition est commissariée par Émilie Girard, responsable du département des collections et des ressources documentaires au musée, et Amélie Couillaud, commissaire d'exposition indépendante et programmatrice de spectacles. Avec ce titre qui résonne comme une invitation, les commissaires expliquent avoir choisi le pronom « on » dans une démarche inclusive : « la danse n'a pas de corps idéal, elle n'est pas exclusivement affaire de virtuose » (Girard et Couillaud, 2019, p.12). Un grand espace décloisonné abrite l'ensemble de l'exposition qui consiste à la diffusion en continu de six heures de courts métrages et d'extraits vidéo sur la danse, le corps et le mouvement, sur différents écrans. Une sélection d'objets est également présentée comme un *ghetto blaster* de 1987 ou l'éventail et les chaussures de scène de Mistinguett, danseuse de revue parisienne dans les années 1920.

Cette invitation à la danse se ressent donc aussi bien dans une scénographie originale, qu'au travers des vidéos et des objets présentés. Dans la scénographie, un épais tapis, les cloisons noires et l'absence de lumière créent une ambiance intime et chaleureuse. Différents modules, des balançoires, des chaises longues sont répartis dans l'espace de manière à recréer une sorte d'aire publique extérieure au sein de laquelle on peut s'étendre, se reposer, s'amuser, se dépenser et pourquoi pas danser. Dans une entrevue les deux commissaires expliquent avoir eu pour objectif de rendre l'exposition « la plus

confortable possible »[9]. Le flux audiovisuel diffusé sur les écrans de l'exposition représente lui aussi une particularité. Volontairement trop long, il se joue des codes selon lesquels dans l'exposition tout doit pouvoir être observé par le visiteur au cours de sa visite. Les vidéos présentées ne sont qu'un aperçu d'un tout plus grand, mais également des différentes possibilités du corps, statique, en mouvement, en équilibre dans l'espace. Les objets ont eux aussi un fort ancrage symbolique dans le thème de la danse et du mouvement. Le chorégraphe William Forsythe superpose les notions de mouvement et d'expérience, à celle d'objet de musée. Avec *Toward the diagnostic gaze,* présenté dans l'exposition il invite le visiteur à se saisir d'un plumeau et selon la notice de l'œuvre, à tenir l'objet absolument immobile. En se saisissant de manière inusuelle de l'objet exposé, le visiteur réalise qu'il est impossible de maintenir immobiles les plumes, animées des légers mouvements de la main à peine perceptibles par le visiteur lui-même. Un objet en apparence si simple, accompagné de cette injonction de la part de l'artiste-chorégraphe, nous confronte directement au mouvement vécu de l'intérieur. Le visiteur devient à la fois continuité de l'objet, performateur, sujet de l'expérience et observateur.

Cette exposition est conçue comme une réflexion sur les trois éléments constitutifs de la danse : l'espace, le temps et le corps[10]. La scénographie tout en recoins et volumes questionne notre rapport à l'espace, les commissaires expliquent avoir voulu offrir au visiteur la possibilité : « d'éprouver de différentes manières son rapport à l'espace environnant »[11]. Le temps est également un concept central de l'exposition, lui-même associé à l'espace. La scénographie avec ses nombreuses assises intégrées reconstitue un lieu où on a envie de prendre le temps, s'y arrêter et s'y installer à sa guise. Le flux audiovisuel constitue lui aussi une approche intéressante du temps au sein d'une exposition muséale, d'une durée de 6 heures, il casse les codes d'une exposition traditionnelle, et en fait un lieu de passage où on peut être amené à revenir à un moment différent. Le visiteur n'assiste qu'à un moment de l'exposition qui commence avant son arrivée et se poursuit après son départ, dans une continuité indépendante à sa visite. Enfin, le corps, présent partout sur les écrans qui renvoient l'image de corps étrangers, mais également le corps des autres visiteurs répartis partout dans la pénombre sur les

[9] Entretien avec Émilie Girard et Amélie Couillaud (2019), commissaires de l'exposition *On danse ?*. Disponible à l'adresse https://www.mucem.org/programme/exposition-et-temps-forts/on-danse.
[10] *Ibid.*
[11] *Ibid.*

modules et installations de la salle, et enfin le mien confronté au poids d'un autre sur une balançoire ou à sa propre forme face un miroir.

4. *Corps Rebelles*, Musée de la civilisation, Québec

L'exposition *Corps Rebelles* s'est tenue du 11 mars 2015 au 14 février 2016 au Musée de la civilisation à Québec, une seconde version de l'exposition a ensuite été présentée au Musée des Confluences à Lyon. Nous étudierons ici la version québécoise de l'exposition, collaboration entre le Musée de la civilisation, avec pour le design général Marie-Claire Lagacé, le chorégraphe Harold Réhaume et la fondation Jean-Pierre Perreault, ainsi que l'entreprise *Moment Factory* pour la réalisation du studio (que nous évoquerons par la suite plus en détail).

Le Musée de la civilisation se donne pour objectif d'exposer la danse contemporaine : « donner corps et mémoire aux mouvements des danseurs, à l'écriture du geste ; rendre tangible la trace de la danse » selon les mots de Michel Côté directeur des Musées de la civilisation[12]. Une exposition tout public qui mêle images d'archives, textes et documents explicatifs, entrevues et prestations de danseurs et chorégraphes. L'exposition s'articule autour de six thématiques, « six modes d'appropriation du corps »[13], incarnés par six différents chorégraphes : le corps urbain par Victor Quijada, le corps naturel par Margie Gillis, le corps atypique par France Geoffroy, le corps politique par Daniel Léveillé, le corps virtuose Louise Lecavalier, le corps *multi* par Martine Époque et Denis Poulin. Après une introduction sur l'histoire de la danse contemporaine, le visiteur déambule librement entre ces différentes thématiques mises en espace sous la forme d'unités audiovisuelles où le visiteur entouré d'écrans peut s'installer pour écouter le témoignage des chorégraphes. Au cœur de la salle se trouve une unité de taille plus importante consacrée au *Sacre du printemps* de Vaslav Nijinski, « installation vidéo immersive »[14] composée de huit écrans présentant chacun une interprétation de la chorégraphie à des périodes différentes.

[12] Communiqué de presse de l'exposition *Corps Rebelles* (2015). Disponible à l'adresse https://www.mcq.org/fr/communique-presse?id=206398.
[13] *Ibid*.
[14] *Ibid*.

Le studio vient clôturer la visite, espace aménagé en bout d'exposition, il avait pour vocation d'offrir au visiteur une expérience physique de la danse, et à la fois d'accueillir des artistes en résidence pour la création d'œuvres *in situ*. Nous nous intéresserons donc au studio uniquement dans l'optique de l'expérience offerte aux visiteurs. Sur le modèle d'un studio de danse, les visiteurs sont amenés à patienter avant d'entrer par petits groupes dans un espace aménagé d'environ 100m2 pour y reproduire un extrait de la chorégraphie *Joe* par Jean-Pierre Perreault. Performé pour la 1re fois par des étudiants au département de danse de l'UQAM, *Joe* est repris en 1989 par des danseurs professionnels à la Place des Arts (Féral, 1991). La chorégraphie repose sur une métaphore de la société où l'individu est rendu anonyme noyé dans la masse qui évolue de manière uniforme (Féral, 1991). Avant de pénétrer dans le *Studio* les visiteurs sont invités à revêtir les éléments représentatifs du costume des danseurs de *Joe,* à savoir un chapeau noir ou gris, un imperméable de la même teinte et des godillots dont les semelles martèlent la scène en rythme à chaque pas. Les visiteurs-danseurs sont guidés par un modèle filmé, des marques lumineuses au sol, ainsi que la voix de Ginelle Chagnon, collaboratrice de Jean-Pierre Perreault (Côté, 2015). L'installation appelée *Danser Joe* dépasse l'immersion pour pousser à la participation devenue inévitable, à ce titre l'exposition entraîne réellement le visiteur au cœur de la danse et comme l'exprime Julie-Anne Côté doctorante en muséologie : « relève le défi de faire vivre la danse au musée, en mettant de l'avant le corps comme fil conducteur » (2015, p. 125).

5. *Touch,* Musée de la main et mudac, Lausanne

La dernière exposition à laquelle nous nous intéresserons est *Touch* répartie entre le mudac (Musée de design et d'arts appliqués contemporains) du 4 juillet au 28 octobre 2012, et le Musée de la main du 4 juillet 2012 au 13 janvier 2013, à Lausanne. Cette exposition ayant pour sujet le toucher rassemble différents dispositifs interactifs, œuvres, objets et installations permettant au visiteur d'explorer ce sens traditionnellement banni du musée. L'exposition s'étend sur deux lieux distincts, situés à distance de marche, et tous deux complémentaires : « sciences, médecine et technologies pour le Musée de la main ; design, graphisme, mode et création contemporaine pour le mudac »[15]. Un aspect

[15] Dossier de presse de l'exposition *Touch* (2012). Disponible à l'adresse https://mudac.ch/src/uploads/2016/05/Touch_dossier_presse_Fbis1.pdf p.4.

plus scientifique pour le Musée de la main où le visiteur découvre différentes textures et matières et explore la physiologie du toucher et ses répliques robotiques. Tandis que le mudac s'intéresse aux savoir-faire, à la main contre la machine, qui dans la production d'objet à échelle industrielle, deviennent indissociables l'une de l'autre. Le « toucher productif »[16] au mudac duquel résultent la création et les sensations, le toucher comme sens tactile au Musée de la main, les fonctions de la main et les outils qui la prolongent. Le dossier de presse de l'exposition décrit comme objectif celui de proposer de « nombreuses expériences sensorielles insolites transgressant fréquemment les limites entre les sens »[17]. Une série de suggestions sensorielles, d'expériences possibles composent une exposition dynamique bâtie comme une exploration continue et non comme un enchaînement de dispositifs interactifs présentant chacun une démonstration scientifique calibrée.

[16] *Ibid*, p.3.
[17] *Ibid*, p.3.

CHAPITRE 4

ANALYSE DES EXPOSITIONS : ENTRE THÉORIE ET PRATIQUE

Nous consacrerons ce chapitre à l'analyse des cinq expositions décrites précédemment. Cette analyse se construit par un va-et-vient entre la littérature ayant trait à l'expérience de visite et une observation personnelle des différentes expositions. C'est en confrontant ces deux aspects de ma recherche que j'ai pu mettre en relief différentes idées qui venaient recouper plusieurs des expositions et permettaient de les mettre en perspective les unes avec les autres. Ce chapitre présente une progression, de l'espace physique de l'exposition et des corps qui l'habitent, vers les sens et l'expérience, notions plus intangibles, ressentis par chacun.

1. Une réflexion sur l'espace d'exposition comme facteur d'influence sur l'expérience physique du visiteur

1.1. Le parcours d'exposition ou distribution de l'espace dans La tête dans le nuage et Points de Lumière

Comme nous l'avons développé plus haut (voir p.22), il est instinctif de chercher à anticiper et à sécuriser son environnement. L'exposition constitue un environnement exceptionnel créé de toutes pièces pour la présentation de savoirs et d'objets. Comme l'exprime Jean Davallon : « le visiteur ne doit pas avancer comme une taupe myope » au sein de l'exposition (1999, p. 172). Si l'exposition fonctionne comme une sorte de labyrinthe, le rôle du concepteur d'exposition est de faciliter le parcours du visiteur en alternant des passages étroits qui le contraignent à une certaine proximité avec les éléments exposés, et de grands espaces desquels il peut facilement cerner les limites (Davallon, 1999).

Nous pouvons tout d'abord, évoquer l'exposition *La tête dans le nuage* qui représente diverses particularités intéressantes en termes d'aménagement de l'espace. En pénétrant dans l'exposition, le visiteur longe une vitrine retraçant la chronologie des technologies de la communication, sorte d'introduction à la fois spatiale et visuelle au propos de

l'exposition. Une fois passée cette vitrine, plusieurs choix directionnels s'offrent à lui, l'espace est divisé par de grands panneaux verticaux qui permettent d'alterner photos, vidéos, textes et objets en créant des alcôves parmi lesquelles le visiteur déambule librement. Le parcours n'est pas clairement guidé et la sortie de l'exposition se fait également par son entrée, si bien que le visiteur est libre de voir le maximum d'éléments possibles dans l'ordre qu'il souhaite. Le labyrinthe de l'installation *Mode avion* représente également une spécificité en matière d'aménagement de l'espace, il s'agit là d'un parti pris ludique où il est permis au visiteur de s'emparer de l'espace d'exposition à la manière d'un terrain de jeu. Sans début ni fin, l'installation peut être parcourue de différentes manières, le visiteur monte et descend des marches, passe au travers d'un rideau de plastique, sous des arches, fait face à des miroirs et peut même se laisser glisser du haut d'une rampe. Bien que l'exposition joue énormément sur l'aménagement de l'espace, il n'en ressort pas tant un sentiment de désorientation, plutôt la sensation pour le visiteur d'une multitude d'éléments à explorer et de pouvoir passer de l'un à l'autre de manière assez arbitraire. Il en résulte donc, au-delà de *Zoom Pavillon*, l'impression d'un grand terrain de jeu dans lequel le visiteur évolue de manière spontanée. Pourtant, l'exposition réussit le pari de présenter un tout aéré et organisé, à échelle humaine, duquel on ressort sans la sensation d'avoir été submergé d'informations.

Nous pouvons prendre comme contre-exemple l'exposition *Points de lumière*, qui ne présente aucun aspect ludique et qui par une succession de *black box* est bien plus traditionnelle dans sa forme. Les visiteurs passent de salle en salle dans un parcours complètement guidé. Cependant, il est intéressant de noter que le Musée d'art contemporain dispose de très grands espaces, par exemple, l'œuvre d'Arthur Jaffa *Love Is the Message, the Message is Death* était présentée dans une salle qui par ses dimensions seules, suscitait un sentiment de désorientation. Les personnages à l'écran étaient projetés à une échelle deux à trois fois supérieure à l'échelle humaine, le son très puissant, l'obscurité de la salle et l'épais tapis venaient renforcer un sentiment d'écrasement peu habituel au musée. L'aménagement de cette salle contribuait à ressentir physiquement l'œuvre présentée, et bien que l'effet produit par une telle installation soit spectaculaire, il est bon de relever qu'il s'agit là d'importants moyens dont dispose musée en termes de superficie, plus que d'un réel parti pris créatif au niveau de l'aménagement de l'exposition.

L'exposition *On danse ?* se déploie elle aussi dans une unique salle aux vastes dimensions, et représente une proposition intéressante à mi-chemin entre l'espace ludique de *La tête dans le nuage* et le *black box* au Musée d'art contemporain ; avec des éléments comme les balançoires, chaises longues et reliefs déployés dans une pénombre permettant de faire ressortir les images à l'écran. Cette synthèse originale entre *black box* et terrain de jeu repose sur une scénographie unique qui constitue en elle-même l'essence de l'exposition.

1.2. La scénographie imbriquée à la notion d'espace : comparaison des exemples de *On danse ?* et de *Corps rebelles*

Dans la plupart des cas, fond et forme peuvent facilement être dissociés, le fond comme contenu de l'exposition, prévalant sur la forme, son aménagement et sa scénographie, conçue pour sa mise en relief. Pourtant, dans le cas de l'exposition *On danse ?*, au Mucem, fond et forme fonctionnent comme un tout indissociable intégrant le corps du visiteur. Cette exposition peut désorienter, en premier lieu, car elle ne s'aborde pas de manière traditionnelle où il s'agirait de déambuler d'objet en objet et de salle en salle. À son entrée dans l'exposition, le visiteur est accueilli par une statue de l'artiste Tomoaki Suzuki, directement posée au sol, elle est la réplique exacte au tiers de la taille de son modèle humain et interpelle le visiteur en l'incitant à essayer différents points de vue pour l'observer d'une manière peu habituelle (Girard et Couillaud, 2019). Après quoi, l'exposition ne présente que quelques objets répartis dans l'immense salle et présentés de manière plus ou moins évidente. La rencontre entre le visiteur et l'objet tient plus d'une rencontre fortuite due au hasard de la trajectoire empruntée par le visiteur que d'une réelle volonté d'exposer les objets au public. Les éléments qui attirent le regard en premier lieu sont les écrans sur lesquels est diffusé le flux vidéo ainsi que les différentes installations qui évoquent un espace public, les chaises longues, les balançoires, les plateformes surélevées ou en pente telles des buttes naturelles. La scénographie est exposée aux regards comme une invitation à investir les lieux en écho direct avec le titre de l'exposition. Elle dépasse largement une fonction décorative et intègre les objets de l'exposition et le flux vidéo sans apparaître au second plan par rapport au contenu.

Nous pouvons mettre en parallèle la scénographie de *On danse ?* avec celle de *Corps rebelles.* Si les deux expositions traitent de la danse, la scénographie qui entoure le sujet

est bien différente dans les deux musées. L'exposition *Corps rebelles* a pour objectif de retracer l'histoire de la danse contemporaine au travers de différentes thématiques et opte pour une scénographie plus traditionnelle. En pénétrant dans l'exposition, le visiteur fait face à des panneaux retraçant une brève chronologie de la danse moderne, à la suite de quoi, les six thématiques du corps se déploient dans une grande salle avec en son centre un poste de visionnement sur le *Sacre du printemps* de Nijinski. La scénographie est d'une sobriété moderne, des caractères blancs se détachent sur les murs et sur les panneaux noirs, le sol est recouvert d'un plancher clair et la lumière provient d'un éclairage de scène suspendu au plafond, le visiteur pénètre ainsi dans l'espace du danseur, celui de la scène et du studio de répétition. Le contenu vidéo de chaque station thématique est réparti sur trois écrans qui permettent de délimiter clairement dans l'espace chaque zone. Aux murs sont exposés les textes, des photos et des documents dans des petites vitrines. Le tout est parfaitement articulé, et la clarté de la scénographie et la division en zones thématiques permettent au visiteur de saisir le fonctionnement de l'espace en pénétrant dans la grande salle. Il s'agit d'un environnement sécurisant qui peut être parcouru dans un sens ou dans un autre, sans être désorienté ou perdre le fil du propos. L'exposition *Corps rebelles* remplit donc les codes d'une muséographie moderne où s'opère selon Jean Davallon « un glissement d'un usage de l'espace comme support à l'écriture à une écriture par l'espace » (2011). La forme vient supporter le contenu en le présentant de manière ordonnée, claire et concise.

2. Notre corps de visiteur

2.1. Le choix de la passivité : le paradoxe de *Corps rebelles* et le dispositif de *black box* au Musée d'art contemporain

Contrairement au Mucem où forme et fond se confondent, on ne visite pas *Corps rebelles* pour en venir seulement admirer la scénographie. C'est avant tout le contenu de l'exposition qui est mis en avant et la scénographie représente le moyen employé pour lier les éléments entre eux. C'est pourquoi l'exposition *Corps rebelles* demeure assez traditionnelle dans sa forme, à l'exception de *Danser Joe* le visiteur adopte une position passive de spectateur face à l'information présentée, et la scénographie n'a pour objectif que de simplifier la déambulation d'un élément à un autre. Dans la salle de l'exposition

Corps rebelles, le corps du visiteur s'efface face à celui des danseurs à l'écran. De manière assez paradoxale, avant de participer à *Danser Joe,* le visiteur est naturellement amené à moins prêter attention à son corps et ses mouvements pour plutôt voir, lire et écouter.

Nous pouvons également faire la critique de l'exposition *Points de lumières* au Musée d'art contemporain qui rappelons-nous, se donne pour objectif de présenter aux visiteurs des expériences « souvent inattendues et saisissantes ». Cette exposition conçue comme une succession de *black box* incite à un effacement du corps devant les grands écrans lumineux. De même qu'au cinéma, le visiteur plutôt que d'adopter une position active devient un spectateur silencieux, à la seule différence qu'il est amené à se déplacer de salle en salle pour pouvoir observer les différents contenus de l'exposition. Le corps devient encombrant, inutile pour observer les œuvres, si ce n'est pour s'asseoir ou se tenir debout face à elles. Il risque de gêner la vue des autres visiteurs, si bien que la conscience de son propre corps se réduit souvent à ne pas être placé devant quelqu'un ou bien à mesurer ses déplacements de manière à passer furtivement devant les autres. Pour ce qui est de « l'inattendu » au Musée d'art contemporain nous pouvons simplement remarquer que le recours au *black box* est largement employé dans les musées et plus particulièrement dans les musées d'art contemporain. Un visiteur initié aux musées n'y verra vraisemblablement pas une expérience surprenante.

Nous pouvons comparer la visite d'exposition à une sorte de pacte implicite passé entre le visiteur et les concepteurs. Une forme de confiance s'opère de la part du visiteur envers l'institution muséale. Il se laisse porter d'espace en espace en fonction du parcours proposé, sûr de profiter d'une expérience esthétique et intellectuelle plaisante. Indéniablement, le principal sens sollicité lors de la visite est la vue, et notre présence physique s'efface derrière le travail de raisonnement et d'analyse qui nous est demandé. Le chercheur américain Stephen Bitgood se consacre à l'étude du concept de fatigue muséale sur lequel nous reviendrons par la suite, et explique que le visiteur d'exposition s'oriente naturellement vers un choix de parcours qui lui requiert le moins d'effort, soit le moins de pas à parcourir d'un élément de l'exposition à un autre (2006). En considérant que le visiteur au sein d'une exposition fait le choix de la simplicité et se conforme au comportement des autres visiteurs, si aucun dispositif ne l'encourage à faire usage de son corps, il adopte naturellement une position passive lors de sa visite. Plutôt que de prendre une part active à l'appropriation du contenu, le visiteur se contente d'absorber

l'information qui lui est présentée de manière écrite, visuelle et parfois sonore, le plus souvent debout et parfois assis, ses pas le guidant instinctivement de la manière la plus directe vers la sortie.

L'exposition *Points de Lumières,* correspond pleinement à ce schéma et sans que les mouvements des visiteurs soient expressément contraints, aucun élément n'incite le visiteur a particulièrement engager son corps dans le processus de visite. Par opposition, les expositions *On danse ?*, *La tête dans le nuage*, *Touch* et l'installation *Danser Joe* présentent chacune des dispositifs incitant le visiteur à investir l'exposition par son corps.

2.2. Implication du corps du visiteur dans *La tête dans le nuage*, *On danse ?*, *Touch* et *Danser Joe*

Nous partirons de l'exposition *La tête dans le nuage* pour mettre en évidence la manière dont le corps est inévitablement mobilisé au sein d'une exposition qui se veut ludique et interactive. Puis, nous montrerons au travers des trois autres exemples, la manière dont les expositions intègrent volontairement le corps du visiteur que ce soit dans la conception de leur espace pour *On danse ?*, dans l'accomplissement d'expériences sensorielles pour *Touch*, ou encore dans le but d'incarner une chorégraphie pour *Danser Joe.*

Pour commencer, l'exposition *La tête dans le nuage* représente un intérêt particulier, car elle se veut avant tout « ludique », et contrairement aux trois autres ne fait pas du corps un élément central. Cependant, elle abrite différents dispositifs (écrans tactiles, reconnaissance faciale, détection de mouvement), qui mobilisent le corps du visiteur tout au long de sa visite. Le parcours déstructuré de l'exposition, lui-même, invite au mouvement, à tourner en rond et revenir sur ses pas. Il y est difficile d'y faire une économie de déplacement. L'installation *Mode avion* invite le visiteur à investir l'œuvre et son message par la déambulation. À l'entrée, il peut revêtir des lunettes aux verres roses pour modifier sa perception du labyrinthe. Il s'agit d'un geste simple qui permet au visiteur de volontairement modifier sa perception de l'espace. L'exposition *La tête dans le nuage* prouve bien que les notions de jeu, de découverte et d'expérience impliquent indirectement le corps du visiteur. Ainsi, elle révèle le paradoxe dans lequel s'enferment les musées qui cherchent à produire des expériences et des expositions ludiques tout en

incitant très peu le visiteur à mettre à profit ses sens et capacités proprioceptives au cours de la visite.

Le titre même de l'exposition *On danse ?* formule une invitation pour le visiteur d'investir son corps d'une manière inhabituelle au musée. L'exposition par sa scénographie, confronte le visiteur à sa présence physique dans l'espace et aux multiples manières de l'habiter. Il peut faire le choix de s'installer dans une chaise longue, d'être en équilibre sur une balançoire, de s'asseoir dans une alcôve ou encore de s'allonger dans une pente. Les possibilités d'occuper l'espace sont infinies et le visiteur est libre d'en changer autant de fois qu'il le souhaite au cours de sa visite. De cette manière, il est amené à écouter le flux de vidéos dans une position qu'il a pleinement choisie, et non suggérée de manière évidente par la disposition des lieux. Contrairement à un musée de sciences, le corps du visiteur n'est pas employé comme outil de sorte à produire une démonstration (Dufresne-Tassé, 1995), aucune injonction n'est donnée (à l'exception peut-être de l'œuvre de William Forsythe). Le visiteur occupe l'espace de lui-même, accueilli par cette scénographie atypique et ces corps en mouvement sur les différents écrans. La prise de conscience de son corps dans l'espace est alors induite de manière naturelle, comme expérience individuelle et spontanée.

L'exposition *Touch* diffère de *On danse ?* car plutôt qu'une invitation, elle formule un ordre celui d'expérimenter par le corps. L'affiche même de l'exposition présente une liste d'impératifs sous la forme de verbes d'action (image 3). Contrairement à des dispositifs interactifs plus traditionnels type centre des sciences où le visiteur est guidé par un protocole établi, l'exposition *Touch* parvient à exposer l'intangible en décloisonnant les infinies capacités du corps. Bien que centrée sur le toucher, l'exposition invite le visiteur à investir son corps tout entier. Les plantes suspendues de l'installation *Akousmaflore* du couple d'artistes Scenocosme (image 4) réagissent au toucher en émettant un son, tandis que dans l'œuvre *Invisible Water,* de Mariam Astrayan (image 5), une onde de cercles lumineux au sol se forme lors d'un contact, mettant en évidence le toucher de la main, mais aussi bien du pied ou de toute autre partie du corps. Dans *Touch,* le corps est engagé dans une exploration sensorielle à laquelle invitent les différentes œuvres, dispositifs et objets réunis. Au cœur de l'exposition l'action de toucher, habituellement honnie au musée, entraîne le mouvement et une démarche active de la part du visiteur. L'interactivité avec les œuvres et les nombreuses expériences proposées tiennent le

visiteur à l'affut, après *Danser Joe,* il s'agit probablement de l'exposition qui mobilise le plus le corps du visiteur.

L'installation autour de l'œuvre de Jean-Pierre Perreault quant à elle, représente un exemple particulièrement abouti de participation active du visiteur à son expérience de visite. En revêtant un costume et en reproduisant les pas de la chorégraphie, il bascule du rôle d'observateur de l'exposition à celui de participant. Au travers du corps des visiteurs *Joe* reprend vie, et le fait seul de revêtir un costume anticipe déjà cet objectif d'incarner la position du danseur. Contrairement à la salle précédente de l'exposition où les visiteurs pouvaient se conforter dans une position relativement passive d'écoute, *Danser Joe* soumet le visiteur à la pleine conscience de ses mouvements dans l'espace. Le visiteur suit tout d'abord les indications sonores et lumineuses pour se déplacer puis, porté par la dynamique de groupe, calque ses mouvements sur ceux des autres visiteurs. L'action du visiteur conjuguée à celle des autres, forme un ensemble sonore, où non content de voir on peut également entendre la densité du mouvement dans la salle.

3. La visite d'exposition une expérience collective ?

3.1. Quelle appréciation des autres au sein de l'exposition ?

Comme nous l'avons mentionné plus haut (*voir p.24*), une composante majeure de l'exposition s'avère être les visiteurs pluriels, les visiteurs autres que moi, mais également perçus comme ensemble, « les visiteurs » tels qu'envisagés par les professionnels des musées. Nous nous intéresserons donc à la confrontation avec le corps des autres vécue par le visiteur seul, mais également aux visiteurs envisagés comme un corps collectif.

Les expositions sont conçues dans le but d'accueillir plusieurs personnes à la fois sans que celles-ci n'aient à se toucher ni ne soient dérangées. La conscience que nous avons du corps des autres dans l'exposition dépasse rarement nos acquis sociaux et culturels mis en pratique au musée comme dans tout autre espace public. Pourtant, s'il y a un lieu où il est rare de se retrouver seul ce sont bien les salles d'exposition d'un musée. Les expositions fédèrent différentes personnes vers un intérêt commun, cependant les musées en tirent très peu parti et la visite demeure une expérience individuelle plus que partagée. Pour exemple, les cinq expositions présentées pourraient très bien se visiter seul, en l'absence

de tout autre visiteur, à l'exception de certaines installations qu'il nous sera facile de lister.

Tout d'abord, peut-être de manière la plus évidente, l'installation *Danser Joe* de l'exposition *Corps rebelles,* cette simulation repose sur un effet de groupe, les semelles qui martèlent le sol de manière sonore et la synchronisation des mouvements des visiteurs dans le but de reproduire la chorégraphie originale qui rassemblait un grand nombre de danseurs sur la scène. Pourtant, bien que l'intérêt en serait grandement diminué, le visiteur pourrait faire l'expérience seul en répondant aux commandes vocales et visuelles et en reproduisant la chorégraphie sans imiter les autres visiteurs, il en viendrait malgré tout à danser. Une autre installation qui perdrait de son intérêt si le visiteur était seul serait *Zoom pavillon* de Rafael Lozano-Hemmer dans l'exposition *La tête dans le nuage.* J'en ai moi-même fait dans un premier temps l'expérience seule, la salle était vide lorsque j'y ai pénétré et j'ai donc vu apparaître sur tous les murs répartis sur différents écrans de surveillance, ma silhouette sous tous les angles. La sensation qui en résulte est un grand inconfort et l'impression d'être épié.e, l'installation fonctionne donc bien ainsi, mais elle devient d'autant plus intéressante lorsque plusieurs visiteurs entrent dans la salle, et que les caméras zooment successivement sur différents visages et parviennent à évaluer la distance et les points de contact entre les différents visiteurs. Cependant, il est difficile de mentionner là une expérience partagée par les visiteurs au même titre que *Danser Joe,* il s'agit plus de décupler l'effet de l'œuvre en prenant la place du voyeur après s'être senti visé par l'objectif des caméras et vice versa. Enfin, nous pouvons mentionner les balançoires de l'exposition *On danse ?,* qui perdent tout intérêt si on y prend place sans personne en face (image 6). Pourtant, à moins de visiter l'exposition à plusieurs, il semble difficilement imaginable de faire de la balançoire avec un autre visiteur, parfaitement inconnu. Il s'agit pourtant de la seule installation, parmi les expositions étudiées, qui nécessite la présence physique d'au moins deux visiteurs et par conséquent présente une réelle expérience partagée.

Alors que représentent réellement « les visiteurs » ? Peut-on parler d'un corps collectif des visiteurs ?

3.2. Le corps collectif des visiteurs

La notion de corps collectif se retrouve surtout en danse où les danseurs sur scène synchronisent leur mouvement et forment un tout articulé en une chorégraphie apprise. Dans la critique faite de *Joe* par Josette Féral en 1991, l'auteure évoque : « un corps collectif [...] fait de l'anonymat de tant d'individualités » (p.85). De manière assez évidente, le visiteur de musée baigne dans ce même anonymat. Bien à propos, l'installation *Danser Joe* joue de cet anonymat et recrée un corps collectif de danseurs au sein même de l'exposition. Il devient alors intéressant d'élargir la notion de corps collectif à la chorégraphie qui se déroule au sein d'une exposition de manière générale. Nous avons largement insisté sur le fait que le corps du visiteur se conformait à un certain nombre de normes implicites, entraînant une certaine uniformité dans le comportement des visiteurs aussi différents soient-ils les uns des autres, en ce sens, nous pouvons nous accorder sur l'idée d'un « corps collectif des visiteurs ». Si cette notion est parfaitement mise en exergue par l'exposition *Corps rebelles* avec *Danser Joe*, elle apparaît de manière plus subtile dans les autres expositions. Dans l'exposition *Points de lumière* au MAC, la visite est loin de représenter une expérience collective au même titre que *Danser Joe*. Pourtant, face aux écrans, les visiteurs sont anonymes et représentent dans leur ensemble une masse docile se déplaçant de salle en salle : c'est en m'appuyant sur cette idée d'anonymat associée à celle d'un flot continu de visiteurs que je me permets de rapprocher les visiteurs dans leur ensemble, à l'idée d'un corps collectif, uniforme. Qu'elle que soit l'heure de l'ouverture de l'exposition, nous nous verrons confronter à des visiteurs aux comportements relativement semblables, exerçants des déplacements et des mouvements communs et formant sur une, puis plusieurs journées, un flux continu de salle en salle. Cette idée de corps collectif rejoint celle du « bon corps » des visiteurs envisagée par Eliseo Verón et Martine Levasseur (1983), comme le comportement des visiteurs tel qu'anticipé par les concepteurs de l'exposition. Certes, les visiteurs sont libres de dévier de ce comportement à tout moment de l'exposition, mais en prenant un certain recul, sur toute la durée de l'exposition, la grande majorité opère ce mouvement uniforme de l'entrée à la sortie, s'arrêtant à différentes étapes de la visite tel que l'incitent l'aménagement de l'espace et la disposition des objets.

4. *On danse ?* et *Danser Joe* : deux manières de visiter la danse

Parmi les cinq expositions présentées deux d'entre elles adressent directement la question du corps au travers de la danse : *Corps rebelles* au Musée de la civilisation et *On danse ?* au Mucem. Nous sommes déjà revenus sur la scénographie de chacune, la position attribuée au corps du visiteur, et l'idée d'un corps collectif au sein de *Danser Joe*. Nous chercherons donc à comparer les deux dispositifs et leur cohérence avec le reste de l'exposition. Enfin, par un retour théorique nous nous questionnerons sur l'écho que peut avoir chez le spectateur l'exposition de mouvements filmés.

4.1 Éveiller la mémoire kinesthésique du visiteur, danser *Joe*

En étant invités à reproduire les pas de *Joe,* les visiteurs adoptent un nouveau point de vue sur la danse, celui du danseur lui-même. Plutôt que de simplement observer le mouvement du danseur à l'écran, le visiteur s'approprie ses pas par ses propres mouvements. L'intelligence kinesthésique prend le relais sur l'écoute et la vision et vient augmenter l'intensité de l'expérience. À la sortie de l'installation, les visiteurs évoquent une expérience « différente » « qui fait du bien »[18]. John Falk (2012) adresse la question particulièrement intéressante du souvenir de l'exposition qui se fixe dans la mémoire du visiteur, et relève ainsi que l'expérience de visite dépasse largement les bornes spatio-temporelles du musée. En effet, le visiteur revit d'une certaine manière sa visite à chaque fois qu'il en réactive le souvenir. Falk (2012) évoque l'importance des conversations entretenues au sujet de l'exposition après sa visite dans l'élaboration de son souvenir. Peut-être pouvons-nous émettre l'hypothèse qu'une expérience telle que *Danser Joe,* plus surprenante pour le visiteur, laissera un souvenir plus vif, faisant intervenir d'une part, à la fois la mémoire kinesthésique, visuelle et auditive, et suscitant d'autre part, un échange sur l'expérience vécue.

[18] Capsule vidéo produite par Moment Factory présentant l'installation *Danser Joe* (2015). Disponible à l'adresse : https://www.youtube.com/watch?v=cuaTMj76IaA.

4.2. Activer son corps pour mieux occuper l'espace : la salle de chauffe de *On danse ?*

Au Mucem, une salle de chauffe est mise en place en parallèle de l'exposition *On danse ?*. Sur un concept du danseur chorégraphe Boris Charmatz, un studio est aménagé dans le forum du musée, y sont proposés des ateliers animés par un duo de danseurs tous les week-ends de la durée de l'exposition, dans le but de préparer son corps à la visite[19]. À nouveau, les visiteurs sont invités à investir leur corps pour enchaîner quelques pas de danse. Contrairement à *Danser Joe* où la mise en scène et le costume glissent le visiteur dans la peau du danseur, l'objectif au Mucem est moins de faire vivre l'expérience profonde d'une chorégraphie aboutie, que d'échauffer le corps et de se désinhiber avant la visite. Peut-on dire pour autant que le participant à la salle de chauffe du Mucem incarne également le rôle du danseur pour quelques instants ?

Sans entrer dans un débat qui pourrait faire l'objectif d'une nouvelle recherche à lui seul, je me positionnerai en affirmant que quiconque effectue l'action de danser ne devient pas aussitôt danseur. Au Mucem, les participants conservent leurs habits de visiteurs et reproduisent par mimétisme une séquence présentée par un danseur professionnel. Ils demeurent visiteurs, s'exerçant à quelques pas de danse dans l'objectif ludique et convivial d'activer ensemble leur corps avant de pénétrer dans l'exposition.

Dans *Danser Joe,* les visiteurs, sans professionnel présent pour les guider, deviennent les propres danseurs de *Joe*. En effet, l'installation repose sur la réactualisation d'une chorégraphie bien connue, et le participant revêtu d'un costume, troque son rôle de visiteur pour celui de danseur dès les premiers pas. Les visiteurs-danseurs de *Danser Joe* vivent et recréent ensemble la chorégraphie, dans l'objectif d'une véritable expérience interne de la danse. Selon moi, l'expérience vécue par les visiteurs du Mucem est différente, ils ne sont pas amenés à directement incarner la position du danseur, mais répondent plutôt à une invitation : « On danse ? ». D'une autre manière, le visiteur est amené à investir son corps, en l'éveillant dans un premier temps par des mouvements de danse, pour dans un second temps l'intégrer confortablement à l'espace de l'exposition. Tandis que l'exposition *Corps rebelles* présente danseurs et chorégraphies par la vidéo et l'expérience directe, le flux audiovisuel de *On danse ?* montre différentes manières de

[19] Information disponible sur le site du Mucem à l'adresse : https://www.mucem.org/programme/salle-de-chauffe.

danser, d'occuper l'espace par son corps ; et de manière assez juste, la façon dont le corps du visiteur est intégré à chacune des expositions reflète bien ce message.

4.3. Voir et ressentir la danse

L'auteur et chorégraphe Susan Leigh Foster formule l'idée du corps comme « lien empathique » (1998, p.101). En relation directe avec la notion d'un corps comme support universel (Doganis, 2012), cette relation empathique nait de la capacité à projeter des sensations connues dans un corps étranger, basée sur sa ressemblance. Susan Leigh Foster cite le chorégraphe John Martin dans son *Introduction à la danse* en 1939 : « Vu que nous avons des réactions musculaires aux tensions inhérentes aux masses architecturales et aux attitudes des rochers, il est facile de voir que nous réagirons plus vigoureusement encore à l'action d'un corps exactement semblable au nôtre » (1998, p. 10). Dans *Corps rebelles* et *On danse ?*, le visiteur est interpellé par la prestation des danseurs à l'écran ; il observe ce corps relativement semblable au sien, doué d'une mobilité extraordinaire, et sans pouvoir pleinement s'y reconnaître, le comprend et l'admire. Selon la thèse de Barbara Montero, en observant les danseurs, le visiteur est capable de ressentir de manière intuitive l'effort investi dans chaque mouvement. Par effet miroir, l'observateur se projette les mouvements du danseur au travers de son propre corps et éprouve à son tour, la sensation plaisante de danser (Montero, 2006).

5. Le corps comme lien physique entre expérience passée et expérience en cours

Nous partirons ici, de la théorie pour nous intéresser au processus vécu par le visiteur face à un nouvel élément dans une exposition. Bien qu'il s'agisse d'un cheminement intérieur, instinctif et personnel, et de ce fait difficilement évaluable, nous chercherons à mettre en évidence le rôle du corps dans la production de sens, comme lien physique entre expérience vécue et expérience en cours. Nous nous appuierons sur des exemples issus des expositions pour tenter d'illustrer ce processus et son écho chez le visiteur avec une expérience physique et sensorielle.

5.1. L'expérience de visite construite à partir de l'expérience personnelle de l'individu

Selon Colette Dufresne-Tassé, « l'expérience commence toujours par des perceptions, puis contient une activité imaginaire et émotive, des questions, des raisonnements, des vérifications » et par ce biais, « le processus vécu par le visiteur aboutit à construire l'objet qu'il regarde » (Dufresne-Tassé, 1985, p. 105). L'expérience de visite est un processus complexe propre à chacun, et même si elle repose sur une réflexion produite au sein de l'exposition, elle s'ancre dans l'expérience personnelle du visiteur hors des murs du musée. L'expérience de visite peut être perçue comme un va et vient entre expérience en cours, expérience passée et expérience anticipée ; riche d'un bagage cognitif, sensoriel, émotif et intellectuel, le visiteur pénètre dans l'exposition et y projette ses propres savoirs de manière à établir des ponts entre ce qu'il observe et ce qu'il connait déjà. Cependant, il demeure difficile de cerner les contours d'un tel processus d'appropriation, « vécu par l'individu de façon isolée, dans l'intimité et le secret de son fonctionnement intellectuel et émotif » (Dufresne-Tassé, 1988, p. 101).

5.2. Le pouvoir métonymique des objets

Néanmoins, les musées font appel à des objets disposant d'une forte symbolique, et qui réfèrent à une dimension plus vaste. Au musée comme en littérature, le tout est suggéré par un seul élément significatif en un procédé de métonymie. Ce procédé employé au musée réquisitionne nos sens de manière indirecte. Pour John Martin, « Non seulement les événements, mais aussi les objets éveillent une capacité de réaction kinesthésique », (Leigh Foster, 1998, p. 107). Par exemple, dans *Touch* au mudac, les robes de créateurs exposées évoquent non seulement la maîtrise d'un savoir-faire, mais également la sensation des étoffes au toucher (image 7). Un glissement s'opère alors vers l'appréciation cognitive des objets ; ce qu'ils nous évoquent de manière intuitive, somme des savoirs intériorisés, appris depuis notre enfance par l'expérience de notre environnement.

Dans l'exposition *On danse ?* les quelques objets exposés ont été sélectionnés pour leur qualité de « témoins matériels de la danse »[20]. Un *ghetto blaster* évoque non seulement la musique qu'il permet de diffuser, mais aussi la culture hip-hop qui s'est rassemblée dans la rue autour de cet objet, au travers de lui est exposé l'inexposable, à savoir la spontanéité d'un rassemblement autour de la danse et de la musique, emblématique de la jeunesse de quartiers populaires à travers le monde. Dans un autre registre, un tambour de chaman du peuple Sami daté de la fin du 19e siècle était aussi présent dans l'exposition, le tambour en peau revêt un aspect rituel fort, il s'agit de la danse dans un cadre cérémoniel et mystique, celle qui permet d'accéder à un état de transe et d'entrer en communication avec les esprits (Guéneau et Couillaud, 2019).

Le pouvoir métonymique de ces objets nait du raisonnement décrit par Colette Dufresne-Tassé (1985) : dans un premier temps le visiteur perçoit l'objet, de manière cognitive la vue d'une baguette et d'une peau tendue lui évoque la musique et le rythme d'une percussion, l'imagination prend alors le pas : si l'objet semble ancien, dans quel contexte était-il utilisé ?, sa petite taille associée à sa place au musée évoque une pratique ancestrale d'une culture étrangère, était-il employé au cours d'une cérémonie ?. Le cartel explicatif permet de vérifier ou d'invalider ce raisonnement, fort d'un nouveau savoir, le visiteur passe à un autre élément de l'exposition.

5.3. Se transposer hors des murs du musée : le corps comme support à l'imagination

Plus la charge cognitive d'un objet est forte, plus il se passe d'explications, l'imagination du visiteur prend le relais sur la réalité de l'objet qui entre en écho direct avec son vécu. Au cœur de la perception se trouve l'imagination (Joy et Sherry, 2003), comme mécanisme indissociable, le plus souvent inconscient et spontané ; par exemple, la vue d'une pâtisserie appétissante évoque simultanément le plaisir que procurera sa texture et son goût en la mangeant. Trop peu souvent sollicitée au musée où le contenu est souvent présenté au visiteur sous la forme d'un « prêt-à-penser », l'imagination ouvre la porte à de véritables expériences pluri sensorielles. Il s'agit d'induire le visiteur dans une certaine direction sensorielle à partir d'un élément qui lui est connu et de laisser place à la

[20] Entretien avec Émilie Girard et Amélie Couillaud (2019), commissaires de l'exposition *On danse ?* Disponible à l'adresse : https://www.mucem.org/programme/exposition-et-temps-forts/on-danse.

réflexion, qui dans un cheminement qui tient de l'automatisme, conduit à une sensation. Par exemple, dans l'exposition *Points de lumière*, l'œuvre d'Angelica Mesiti, *Piano for Movers (Haussmann),* est présentée dans la profondeur d'un espace étroit, sorte de couloir entre deux salles. L'œuvre présente des déménageurs filmés en train de transporter un piano à queue dans l'escalier en colimaçon d'un immeuble haussmannien (image 8). Le visiteur est contraint de s'arrêter au milieu du passage pour observer l'œuvre et ressent une sensation d'étroitesse conférée par le format vertical de la vidéo enserrée entre deux longs murs. Par le contenu de la vidéo et son emplacement qui semble de premier abord inadéquat, le visiteur se projette aisément dans la cage d'escalier de cet immeuble et ressent la contrainte physique de transporter un objet aussi volumineux qu'un piano dans un espace aussi restreint et inadapté qu'un escalier. Pareillement, dans la même exposition, l'œuvre *Liquidity Inc.* sensibilise les visiteurs à la fonte des glaces en mêlant à l'écran données scientifiques et remous de l'océan. Les visiteurs étendus sur la structure en forme de vague face à l'écran font corps avec l'œuvre en ayant l'impression d'eux-mêmes flotter sur l'eau.

En somme, l'expérience personnelle, les sens, l'imagination permettent au visiteur de « construire l'objet qu'il regarde » et par conséquent, constituent son expérience de visite. Le corps, berceau de nos expériences, s'imprègne de différents souvenirs (une odeur, une texture, une sensation de confort ou d'inconfort provoquée par une situation) qui serviront d'autant de référents lors d'expériences futures. Il ne s'agit donc pas sur solliciter les sens du visiteur pour provoquer une expérience mémorable, mais de présenter des contenus qui permettent au visiteur de faire des liens avec sa propre expérience : susciter et évoquer plutôt que de solliciter et réquisitionner. De la contrainte nait la fatigue, tandis qu'en éveillant sa curiosité, plus de latitude est laissée au visiteur pour parcourir lui-même un cheminement intellectuel qui réquisitionne ses sens. Il jaillit alors la possibilité d'une exposition qui interpelle réellement le corps du visiteur et laisse un souvenir durable.

6. Envisager l'espace pour correspondre aux besoins du visiteur

Nous viendrons clôturer notre réflexion par un rapide tour d'horizon théorique sur la question de la sensation de fatigue ressentie après un certain temps, au cours d'une visite

d'exposition. S'agissant d'un sentiment purement subjectif, il était difficile sans l'apport de différents visiteurs, de tirer des conclusions sur le sujet à partir des différentes expositions étudiées. Il s'agit pourtant d'une problématique présente dès le début de ma recherche, qu'il semble essentiel d'aborder en rapport direct à l'expérience physique vécue lors d'une visite d'exposition.

6.1. Fatigue muséale

Stephen Bitgood (2009a, 2009b), chercheur en psychologie, s'interroge sur le concept de fatigue muséale, il en retrace la première mention par Gilman en 1916, et reprend cette notion, souvent employée, mais jamais clairement définie, pour exprimer une baisse d'attention générale au fil d'une visite d'exposition et le sentiment d'épuisement physique qui y est souvent associé. Dans sa revue de la littérature, Bitgood relève la difficulté des études conduites à mesurer de manière objective ce phénomène qu'il qualifie comme « *elusive experience* » (2009a, p. 109). L'auteur considère la fatigue muséale comme une sorte de phénomène universel allant de pair avec la visite de musée : « *I suspect that everyone has experienced some form of museum fatigue.* » (2009a, p. 109). Pourtant, il en relève le caractère intangible, profondément ancré dans le ressenti du visiteur qu'une distance sépare des études menées sur la question, « *There is a wide gap between our personal experiences of museum fatigue and objective studies* » (Bitgood, 2009a, p.109). Il est difficile de venir combler ici ce décalage entre théorie et pratique par des références aux expositions présentées en l'absence de témoignages de la part de visiteurs. À partir de la littérature sur le sujet (Falk 1985, Bitgood 1989, 2006, 2009a, 2009b), nous tenterons simplement d'ouvrir certaines pistes de réflexion pour venir clôturer notre cheminement.

En 1985, John Falk dresse une étude sur 69 visiteurs du *Florida State Museum of Natural History*. Après un bref entretien en début de visite, le chercheur suit chacun des visiteurs à travers le musée et observe :

> *After 30 to 45 minutes, "museum fatigue" seems to set in. Attention to Exhibits rapidly drops to a lower plateau, and Attention to Setting increases. The primary change in visitor behavior during the observations was a change from moving slowly from exhibit to exhibit and reading labels to "cruising" through the halls, stopping occasionally and only very selectively. This would be characterized as a*

> *change from a "learning in the museum" mode to a "seeing the museum" mode*. (Falk, 1985, p.254)

L'auteur observe donc un changement d'attitude de la part du visiteur au bout d'un certain temps, de manière systématique leur niveau de concentration baisse et moins d'attention est accordée à chaque élément. Le visiteur bascule vers une attitude de visite plus passive où il voit plus qu'il n'observe. Il est difficile au travers d'études de révéler une réelle fatigue physique ou mentale récurrente chez le visiteur, c'est pourquoi les auteurs (Falk, 1985, Bitgood, 2009a, 2009b) s'entendent plutôt à qualifier la fatigue muséale d'une baisse du niveau d'attention qui vient altérer l'expérience de visite.

Cette baisse d'attention résulte d'une impression de trop-plein, d'avoir vu assez, que Bitgood qualifie de « *information overload* » (2009). Le réflexe naturel qui s'ensuit est d'accorder moins de temps à chaque élément restant et de rejoindre la sortie de l'exposition en limitant les arrêts, « *cruising through the halls* » (Falk, 1985). La sortie de l'exposition est associée à une forme de relâchement qui rejoint l'idée de Rémy Dufay d'une « parenthèse [...] vite oubliée grâce à l'équipement confortable des musées » (2015, p. 51).

Bitgood compare l'attention du visiteur à un réservoir d'essence. En pénétrant dans l'exposition le visiteur dispose d'une capacité de concentration limitée : le plus d'objets lui sont présentés le moins de temps il accordera à chaque élément (2009a, p.95). L'auteur introduit le concept de compétition entre les objets associé à un processus de prise de décision et à une capacité d'attention limitée (Bitgood, 2009a, p.96).

En rapport à ces concepts, Bitgood définit le principe de valeur générale d'une exposition (2006). Selon lui, l'expérience des visiteurs doit être comprise comme un ratio entre les bénéfices de l'exposition (découverte et stimulation), et leur coût en temps et en effort (Bitgood, 2006). Le choix d'observer ou de passer outre un élément de l'exposition dépend des bénéfices que le visiteur peut en tirer contre les efforts qu'il a fournis pour l'appréhender. Selon Bitgood (2006), les choix faits par les visiteurs permettent de mesurer la valeur d'une exposition. Quand les visiteurs n'ont que peu de contrôle sur les bénéfices que peut leur apporter une exposition, leur seul choix réside dans le fait d'en réduire les coûts en termes d'efforts, en réduisant leur nombre de pas ou l'attention mobilisée.

En théorie, le principe de valeur générale avancé par Bitgood permettrait d'évaluer l'intérêt que soulève une exposition chez les visiteurs, mais il s'agirait d'en dresser les critères d'analyses avec précision pour pouvoir être mis en pratique dans le cadre d'une étude de terrain. Il s'agit là d'un concept intéressant, mais encore une fois difficile à appliquer à une notion aussi subjective que l'intérêt du visiteur. L'attention portée à chaque élément d'une exposition varie grandement d'une personne à une autre et indépendamment de l'exposition, repose sur des facteurs purement subjectifs, son état de fatigue générale, ses centres d'intérêt, ses dispositions ou encore sa capacité de concentration.

Nous effectuerons un bref retour critique sur les expositions *Points de lumière, La tête dans le nuage* et *On danse ?,* à la lumière de cette théorie. Pour commencer, l'exposition *Points de lumière* est relativement courte, et ne comporte que peu d'éléments, à savoir six œuvres, le visiteur déambule donc, d'œuvre en œuvre en ayant que peu d'effort à fournir si ce n'est celui de contemplation. Contrairement à l'exposition du Mac, *La tête dans le nuage* présente de nombreux éléments dans une visée plus didactique qu'esthétique. Cependant les expériences proposées sont ludiques et l'information présentée, insolite. Il s'agit du parfait exemple d'exposition dans lequel le ratio coût/bénéfice s'équilibre bien que le visiteur ait à effectuer de nombreux choix, parfois à tourner en rond et à revenir sur ses pas, ainsi qu'à fournir un certain effort de concentration dans l'analyse et la compréhension des données qui lui sont présentées. *On danse ?* représente à nouveau une synthèse intéressante entre ces deux expositions, les visiteurs sont amenés à contempler le flux vidéo sur différents écrans, mais le font dans une position confortable et insolite au musée, qu'ils ont eux-mêmes choisi. Cette exposition est relativement peu « fatigante » pour le visiteur, car elle repose entièrement sur son choix, en partant du principe qu'il ne regardera pas l'ensemble du contenu vidéo de six heures, il est libre d'abréger sa visite à tout moment en ayant fait le choix ou non d'investir la scénographie.

6.2. Design social au musée

Toujours dans cette idée, Bitgood (1989) propose une évaluation du musée sous l'angle de son design, et la manière dont le mobilier et l'aménagement des espaces facilitent l'accueil et l'adaptation des visiteurs. En partant du principe que le design du musée doit

être pensé dans le but d'offrir une expérience plaisante aux visiteurs, Bitgood se demande s'il est possible de réduire la fatigue physique du visiteur par le biais du design (1989, p.5). Il explique tenir cette idée des théories en design social proposées par des psychologues environnementaux qui expliquent qu'il est possible de réduire les inadéquations entre les environnements construits et leurs usagers par une approche sociale de leur design (1989, p.1). De nos jours, cette idée est toujours d'actualité, reprise par la recherche en design qui envisage la création dans le but d'augmenter la conscience de son corps par l'usager, mais aussi de sa relation au monde au travers de ce corps (Höök *et al,* 2015, p. 33). À l'origine d'une telle démarche se trouve le besoin de créer un cadre qui corresponde pleinement aux besoins de ses usagers (Bitgood, 1989, Höök *et al*, 2015). Dans le contexte du musée, Bitgood (1989) remarque que les visiteurs sont naturellement plus intéressés vers les éléments de grandes dimensions, et encore plus quand ils présentent du mouvement et qu'ils impliquent plus que le seul sens de la vue. On retrouve donc l'importance de penser les expositions de manière à répondre aux besoins des visiteurs, en intégrant leur corps et en sollicitant leur sens. Bitgood (1989) explique que plus un visiteur se sent personnellement impliqué dans la production de son expérience au musée, plus se réduit la distance entre les visiteurs d'une part et le musée et ses professionnels comme institution d'autre part. L'exposition recouvre alors un objectif double, celui d'offrir une expérience satisfaisante pour le visiteur et ainsi, de rompre avec les préjugés qui font encore du musée une institution froide, déconnectée de son public et peu accessible.

CONCLUSION

> *The more the communication media strive to free us from the need for physical bodily presence, the more our bodily experience seems to matter.* (Shusterman, 2007, p.12)

Nous conclurons avec cette citation de Richard Shusterman qui évoque, il y a de ça déjà plusieurs années, notre besoin grandissant de vivre des expériences physiques, dans un contexte où l'évolution générale des technologies de l'information tend vers un remplacement du physique par le virtuel. Une pensée qui résonne avec le contexte actuel où la rencontre des corps est synonyme de transmission virale et doit à tout prix être évitée. La présence physique de nos proches et de nos collègues de travail a été remplacée ces derniers mois par leur image retranscrite sur nos écrans, dans la sécurité de nos foyers. Je me suis longuement demandé s'il était pertinent de faire mention de la crise sanitaire que nous traversons depuis mars 2020 dans ce travail. La plupart de mes recherches et réflexions sur le sujet se sont déroulées avant l'éclosion de la pandémie, et dans l'espoir de ne faire face qu'à une situation temporaire, je n'ai pas jugé utile d'intégrer les questionnements qui m'ont traversée depuis, au corps de mon texte. Pourtant, arrivée à la conclusion de ce travail, cette situation semble s'installer de manière plus permanente qu'on aurait pu le croire à ses débuts, et vient directement impacter le milieu culturel avec en son cœur, l'expérience du public. Je souhaite sincèrement que mes lecteurs à l'avenir, après une longue période de restrictions, puissent observer un regain d'intérêt des visiteurs pour leur expérience physique au musée, et vice versa, des musées pour l'expérience qu'ils ont à offrir aux visiteurs présents au sein des expositions. Cette situation représente l'avantage d'éveiller en nous le besoin de rencontre physique, avec l'autre et avec de nouveaux environnements : autant d'expériences sensibles qui jalonnaient notre quotidien et que nous avions tenues pour acquises. Assis seuls derrière nos écrans, nous réalisons à quel point le contact et la présence physique représentent une composante essentielle de notre vie quotidienne, et à quel point elle peut facilement en être écartée, remplacée par les technologies numériques. Notre corps représente bien plus que cinq sens, la capacité de bouger et un mécanisme en adéquation avec nos besoins physiologiques. Il s'agit d'un ensemble dynamique, riche de multiples capacités, sans cesse connecté à l'environnement dans lequel il se trouve par un dialogue continu entre stimuli et réponses. Dans le contexte de l'expérience du visiteur au musée, il était

intéressant d'avoir recours à la philosophie pour décloisonner notre approche du corps dans l'espace d'exposition et d'envisager son importance dans l'appréhension d'un environnement. Cette recherche aurait pu explorer autant d'avenues que les capacités du corps ont à offrir, et j'ai seulement tenu à explorer certaines pistes, développer certaines notions, à partir d'exemples concrets dont j'ai pu personnellement faire l'expérience. J'espère que cette réflexion ouvre la voie à une plus grande considération du corps du visiteur au sein des expositions, encore trop souvent longues et éprouvantes. Cette recherche pourrait être approfondie en premier lieu, par un cadre théorique plus étoffé venant s'appuyer sur les neurosciences, outre la philosophie. En second lieu, elle pourrait se prolonger par une étude de terrain auprès de différents visiteurs, considérant à la fois leur expérience au sein de l'exposition et leurs dispositions physiques et particularités en tant qu'individus. Comme nous l'avons évoqué en introduction, le cheminement que j'ai proposé repose sur une réflexion autour d'un corps en santé, et plus particulièrement, sur une expérience de visite calquée sur la mienne. De manière à être plus représentative, l'étude pourrait porter sur différents sujets d'âges variés, à différentes étapes de leur développement physique et cognitif. Cette étude pourrait également prêter attention à certaines personnes dont le corps est privé de certaines de ses capacités ; aux corps en position de handicap. Il s'agirait d'observer chaque personne face à un même dispositif, d'évaluer quels sens et capacités sont mobilisés, et dans le cas d'un manque ou d'une défaillance de certaines fonctions physiques, quels sens et capacités prennent le relais. En espérant qu'une telle étude puisse voir le jour, de manière à brosser un portrait inclusif des fonctions du corps dans l'expérience du visiteur au musée.

BIBLIOGRAPHIE

Amouroux, V. (2020). *Notre véritable 6e sens* [Film documentaire]. ARTE France, Mona Lisa Productions, 52min.

Berthoz, A., & Recht, R. (2013). Les vertiges du corps et les espaces de l'art. *La Lettre Du Collège De France*, *36*, 51.

Bitgood, S. (2009). When Is "Museum Fatigue" Not Fatigue?. *Curator: The Museum Journal*, *52*(2), 193-202.

Bitgood, S. (1989). *Museum evaluation from a social design perspective*. Jacksonville, Ala : Center for Social Design.

Bitgood, S. (2006). An Analysis of Visitor Circulation: Movement Patterns and the General Value Principle. Curator: The Museum Journal, *49*(4), 463-475.

Bitgood, S. (2009). Museum fatigue: a critical review. *Visitor Studies*, *12*(2), 93–111

Bitgood, S. (2009). When Is "Museum Fatigue" Not Fatigue? *Curator: The Museum Journal*, *52*(2), 193-202.

Bourdelaix- Manin, A-L. (2005) La connaissance sur le visiteur de musée par une approche phénoménologique : Le temps au cœur de la recherche. *Recherches qualitatives*, *1*, [Actes du colloque Recherche qualitative et production de savoirs, UQAM, 12 mai 2004], 83-99.

Chaumier, S. (2011). Les écritures de l'exposition. Hermès, La Revue, *61*(3), 45-51.

Coavoux, S. (2015). L'engagement corporel des visiteurs de musée. *Émotions : religions, arts, politiques*, 187-201.

Côté, J-A. (2015). *Corps Rebelles* : La danse s'expose. *THEMA, La revue des Musées de la civilisation, 3,* 123-135.

Davallon, J. (1999). *L'exposition à l'œuvre : stratégies de communication et médiation symbolique,* Paris : L'Harmattan.

Davallon, J. (2011). Le pouvoir sémiotique de l'espace. Vers une nouvelle conception de l'exposition ? *Hermès, La Revue*, *61*(3), 38-44.

Desvallées, A., Mairesse, F. & Conseil international des musées. (2011). *Dictionnaire encyclopédique de muséologie*. Paris: Armand Colin.

Dewey, J. (2014). *L'art comme expérience* (Ser. Folio/essais, 534). Paris : Gallimard.

Doganis, B. (2012). *Pensée du corps : la philosophie à l'épreuve des arts gestuels japonais (danse, théâtre, arts martiaux).* Paris : Les Belles Lettres

Dumez, H. (2007). Un contre modèle de l'action : l'expérience selon Dewey, *Le Libellio d'Aegis*, *4*(3), 18-24.

Dufay, R. (2015). *La place du corps du spectateur dans l'espace d'exposition*. [Mémoire de fin d'étude à l'Ésam] Caen/Cherbourg.

Dufresne-Tassé, C. (1988). L'approfondissement de certains processus comme celui que vit le visiteur de musée échappe-t-il à la recherche qualitative? *Canadian Journal of Education / Revue Canadienne De L'éducation*, *13*(1), 100-110.

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

Dussault, G. (2001). Dance and the Wisdom of the Senses. *Sagesse du corps actes*, 89 - 102.

Falk, J. (1985). Predicting Visitor Behavior *Curator: The Museum Journal, 28(4),* 249-258

Falk, J. (2011). Contextualizing Falk's Identity-Related Visitor Motivation Model. Visitor Studies, *14*(2), 141-157.

Falk, J. (2012). Expérience de visite, identités et self-aspects. La Lettre De L'OCIM, (141), 5-14.Falk, J. (2012).

Falk, J. (2016). Museum audiences: A visitor-centered perspective. *Loisir Et Société / Society and Leisure, 39*(3), 357-370.

Féral, J. (1991). Eloge de l'anonymat. *Jean-Pierre Perrault, chorégraphe*. Montréal : Les Herbes Rouges.

Leigh Foster, S., & Nesme, A. (1998). Danses de l'écriture, courses dansantes et anthropologie de la kinesthésie. *Littérature*, *112*(4), 100–111.

Girard, E. et Couillaud, A. (2019). *On danse?* Paris : Lienart éditions.

Guéneau, C. (2005) L'interactivité : une définition introuvable. *Communication et langages, 145*(3), 117-129.

Gress T., (2012). Les premiers livres de *La Dioptrique*. *Bibnum.*

Hainard, J., (1994). Pour une muséologie de la rupture. *Vagues. Une anthologie de la nouvelle muséologie, 2,* Mâcon, Savigny-le-Temple : Éd. W, M.N.E.S.

Höök, K., Jonsson, M., Stahl, A., Mercurio, J., Karlsson, A., & Johnson, E.-C. B. (2015). Somaesthetic design. *Interactions*, *22*(4), 26–33

Hoyaux, A. F. (2016). Corps en place, place du corps. *L'information géographique, 80*(2), 11-31.

Jacobi, D. (2016). Muséologie et accélération. *Nouvelles tendances de la muséologie,* Paris : La Documentation française, 27-39.

Joy, A. et Sherry Jr., J. (2003). Speaking of Art as Embodied Imagination: A Multisensory Approach to Understanding Aesthetic Experience. *Journal of Consumer Research, 30*(2), 259-282.

Landry, A. et Schiele, B. (2013). L'impermanence des musées. *Communications et langages, 175*(1), 27- 46.

Macdonald, S. (1993). Un nouveau « corps des visiteurs » : musées et changements culturels. *Publics et Musées*, *3*, 13-27.

Mairesse, F. (2002). La question de l'origine du musée. *Le musée temple spectaculaire,* 13-43, Lyon : Presses universitaires de Lyon.

Mariani, A. (2007). L'immersion sensible : une autre façon de transmettre les contenus ? *Muséologies*, *2*(1), 48–75.

Merleau-Ponty, M. (1945). *Phénoménologie de la perception.* Paris : Gallimard

Merleau-Ponty, M. (1964). *L'Œil et l'Esprit,* Paris : Gallimard

Montero, B. (2006). Proprioception as an Aesthetic Sense. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, *64*(2), 231-242.

Parmentier, M. (2018). Espace, mouvement et corps virtuels chez Merleau-Ponty. *Methodos*, *18*. Doi : 10.4000/methodos.5014

Pomian, K. (1987). Collections particulières, musées publics. *Collectionneurs, amateurs et curieux. Paris, Venise : XVI-XVIIIe siècles.* Paris : Gallimard, 293-312.

Quay, J. (2013). *Education, experience and existence : engaging Dewey, Peirce and Heidegger*. London : Routledge. https://public.ebookcentral.proquest.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=1207538.

Ribau, C., Lasry, J., Bouchard, L., Moutel, G., Hervé, C. & Marc-Vergnes, J. (2005). La phénoménologie : une approche scientifique des expériences vécues. *Recherche en soins infirmiers*, *81*(2), 21-27.

Schiele, B. (2018). Des fourmis, des papillons, des poissons, des sauterelles aux prises avec deux ethnologues de l'exposition. *Communication & langages 196*(2), 55-72.

Schildkrout, E. (1991). Ambiguous Messages and Ironic Twists: Into the Heart of Africa and The Other Museum. *Museum Anthropology*, *15*, 16-23.

Shusterman, R. (2007). *Conscience du corps : Pour une soma-esthétique*. Paris: Éditions de l'Éclat.

Spuybroek, L. (2008). *The Architecture of Continuity: Essays and Conversations.* Rotterdam: V2_Publising ; New York, N.Y. : Distributed in North America through D.A.P./Distributed Art Publishers

Valéry, P. (1923). Le problème des musées. *Œuvres*, tome II, *Pièces sur l'art*, (1960), Paris : Gallimard, 1290-1293.

Verón, E. et Levasseur, M. (1983). *Ethnographie de l'exposition l'espace, le corps et le sens*, Paris Centre Georges Pompidou, Bibliothèque publique d'information.

ANNEXES

Annexe 1 : questionnaire d'analyse

#1 : En tant que visiteurs, l'exposition nous invite-t-elle à prendre conscience de notre corps dans l'espace ? Du corps des autres visiteurs ? Dans quelles mesures ?

#2 : Ai-je le sentiment d'être orienté dans ma visite de l'exposition ? Puis-je anticiper mon parcours ? L'exposition correspond-t-elle aux attentes que le visiteur peut se faire d'une exposition « traditionnelle » ? Quel(s) sentiment(s) cela peut-il provoquer chez le visiteur ?

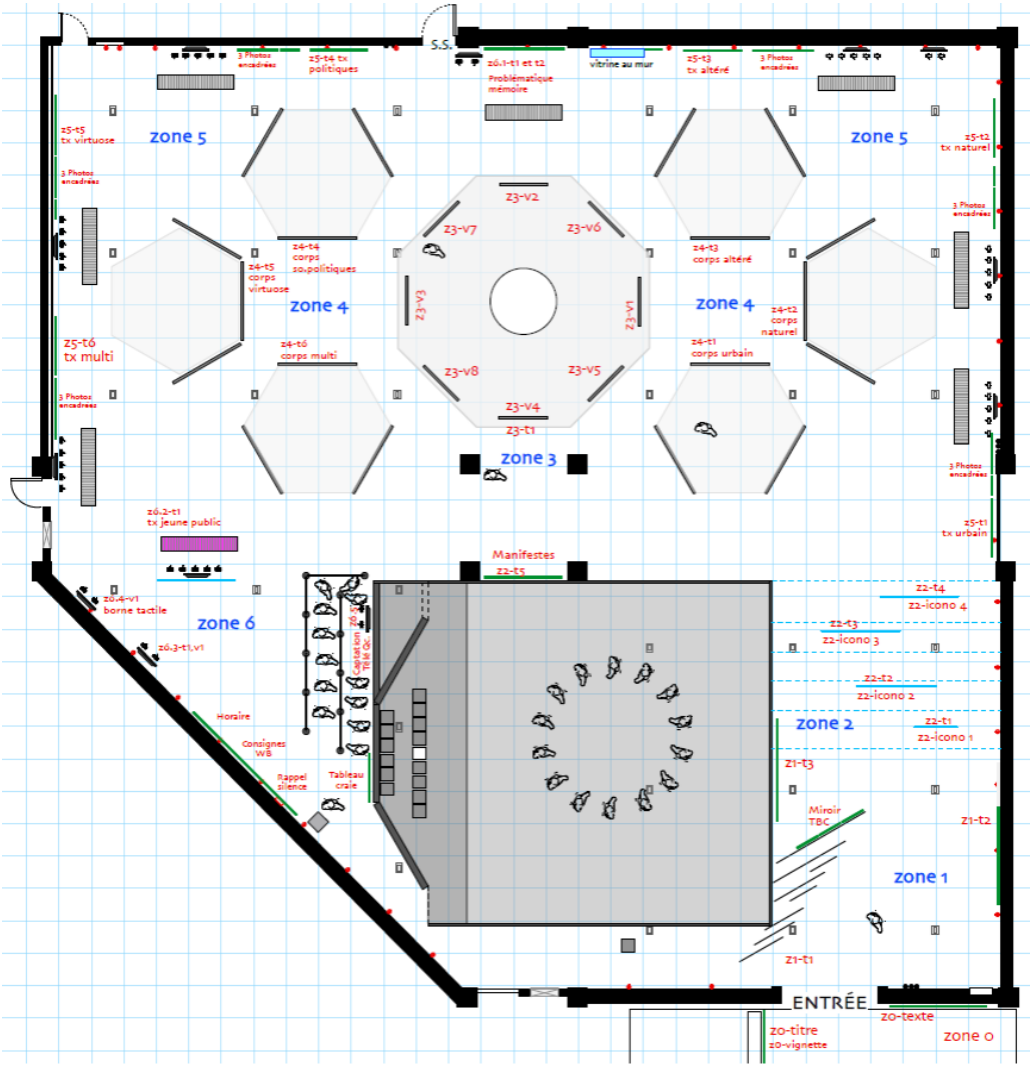
#3 : La scénographie adoptée ou bien la structure de l'exposition peuvent-elles sembler déstabilisante pour le visiteur ? Dans quelles mesures ? Quel(s) sentiment(s) cela peut-il provoquer chez le visiteur ?

#4 : Au fil de l'exposition, le visiteur est-il plutôt maintenu dans une position active ou passive ?

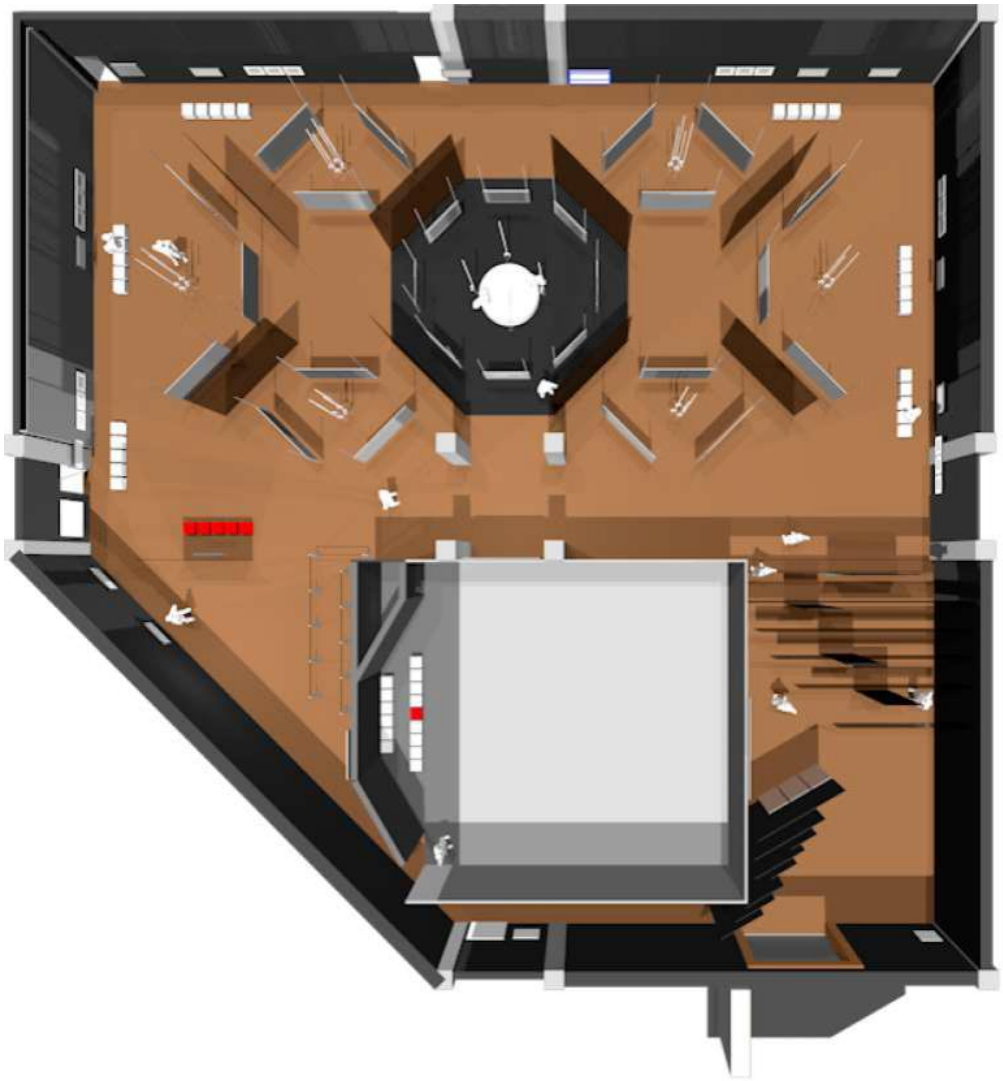
#5 : Du point de vue du visiteur, quelles capacités physiques et sensorielles sont engagées durant la visite ? Quelles capacités intellectuelles et cognitives ? De quelles manières ?

#6 : Ressent-on un sentiment de fatigue à la suite de l'exposition ? Les causes sont-elles identifiables ?

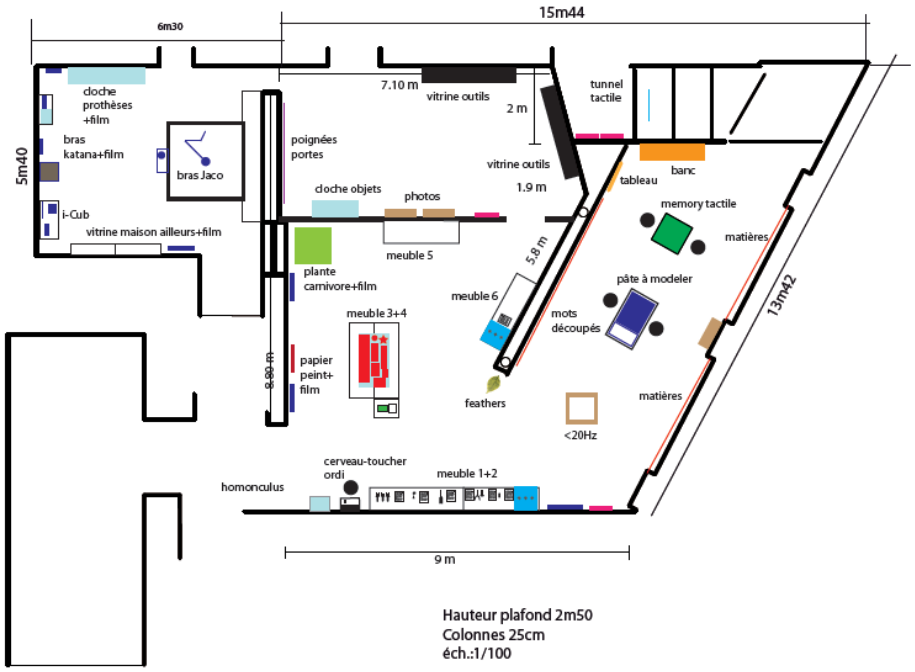
Annexe 2 : plans des expositions



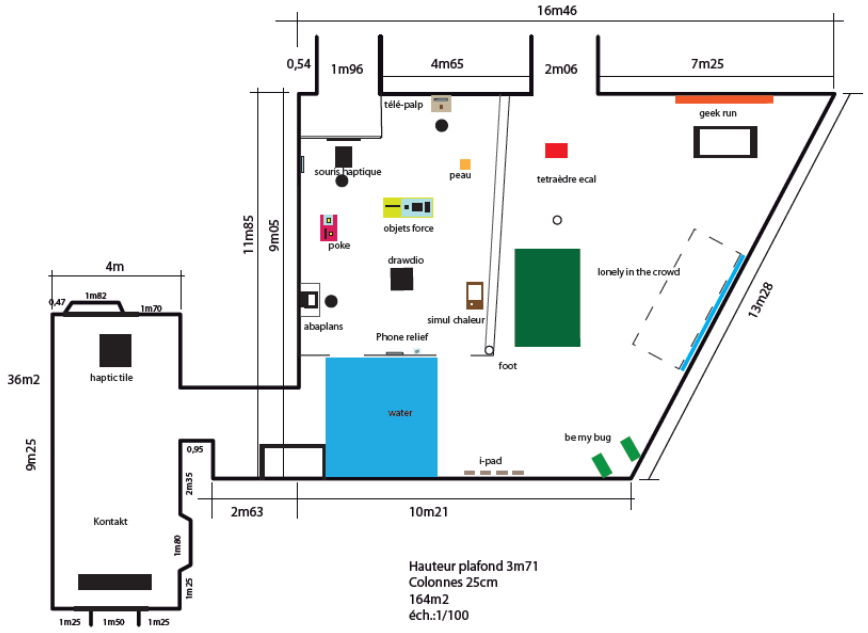
Plan de l'exposition *Corps rebelles* source : Musée de la civilisation



Plan de l'exposition *Corps rebelles* source : Musée de la civilisation



Plan de l'exposition *Touch* au Musée de la main source : Musée de la main UNIL-CHUV



Plan de l'exposition *Touch* au Musée de la main source : Musée de la main UNIL-CHUV

Annexe 3 : images

Image 1 : Hito Steyerl, *Liquidity Inc.*, 2014 Crédit : Musée d'art contemporain de Montréal ©Paul Litherland.

Image 2 : Émilie F. Grenier et Simon C. Vaillancourt, *Mode Avion,* 2019 produit par l'Office National du film et le Musée de la civilisation Crédit : Behance ©Stéphane Groleau.

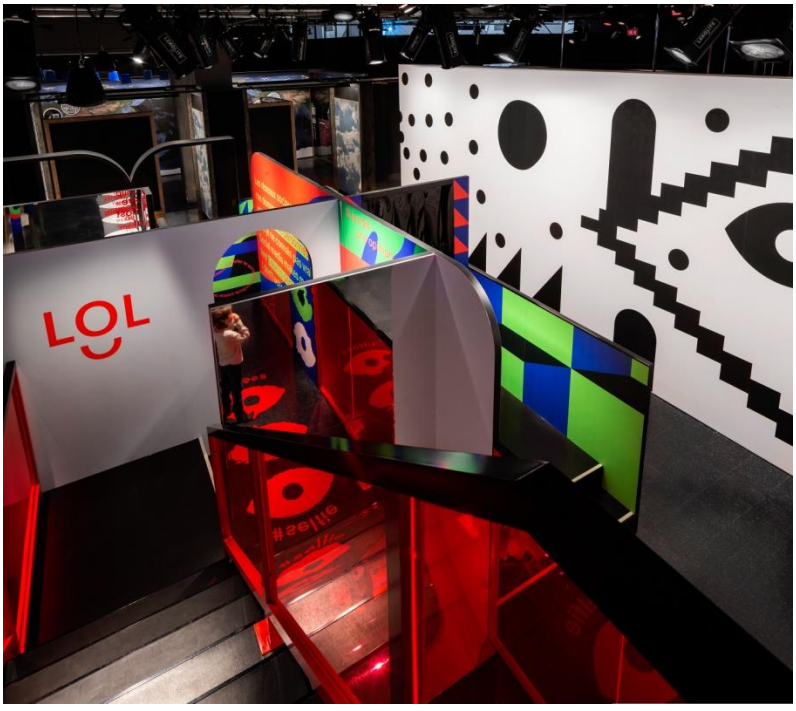


Image 3 : Affiche de l'exposition *Touch* ©Musée de la main UNIL-CHUV.

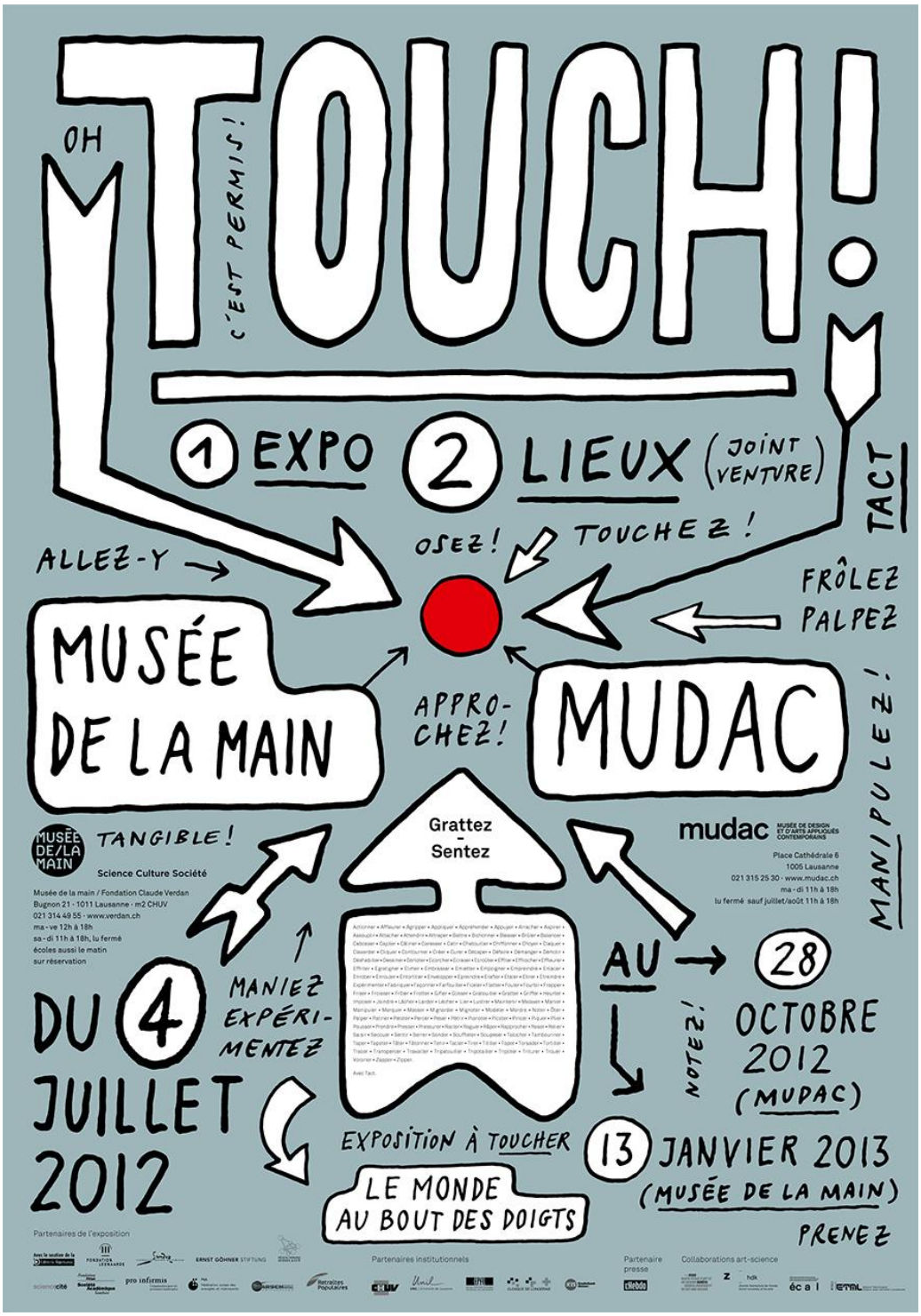


Image 4 : Scenocosme, *Akousmaflore*, au mudac en 2012 ©mudac - Musée de design et d'arts appliqués contemporains.

Image 5 : *Invisible Water*, installation interactive © Mariam Astrayan / HEAD – Genève, Master Media Design, sous la direction de Camille Scherrer et Daniel Sciboz, 2012.

Photos © Raphaëlle Mueller.

Image 6 : Balançoires lumineuses dans l'exposition *On danse ?* Crédit : Mucem ©François Deladerrière.

Image 7 : Robes de créateurs exposées dans l'exposition *Touch* au mudac, 2012 ©mudac - Musée de design et d'arts appliqués contemporains.

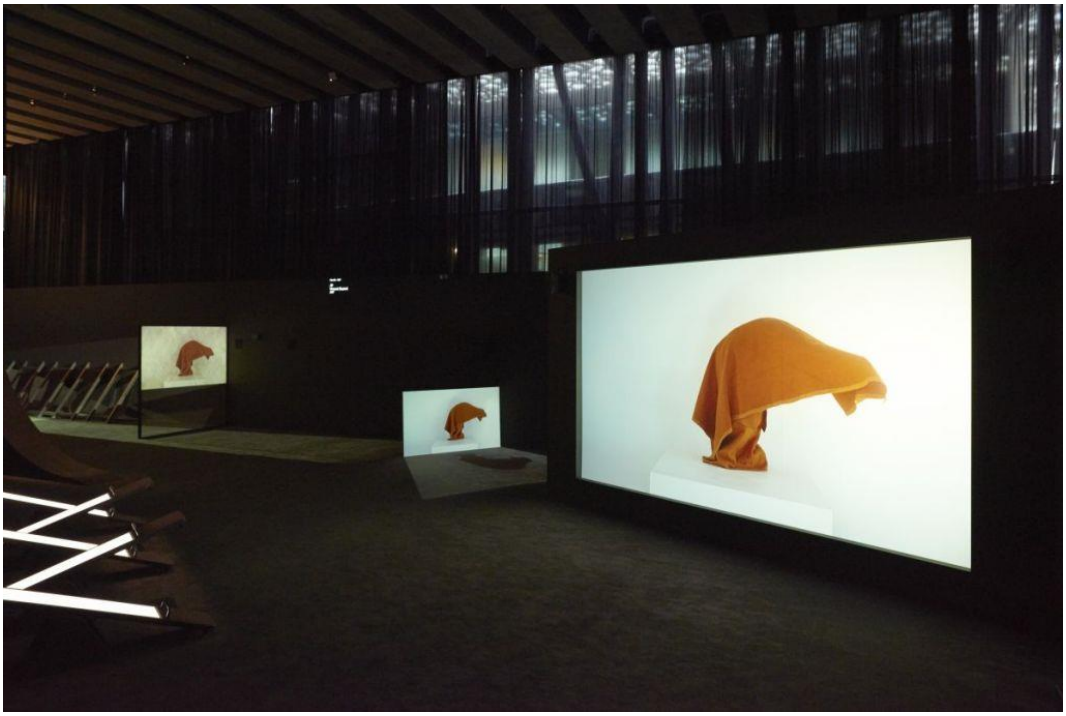
Image 8 : Angelica Messiti, *Piano for Movers (Haussmann)*, 2012 au Musée d'art contemporain de Montréal Crédit : Musée d'art contemporain de Montréal ©Richard-Max Tremblay.

Annexe 4 : vues des expositions

Nelson Henricks, *Unwriting*, 2010 dans *Points de lumière* au Musée d'art contemporain
Crédit : macm ©Paul Smith.

La tête dans le nuage, Musée de la civilisation, 2019-2020 ©Denis Farley.

On danse ? Mucem, 2019 ©Julie Cohen.



On danse ? Mucem, 2019 ©François Deladerrière.

Corps rebelles, Musée de la civilisation, 2015-2016, Crédit : Musée de la civilisation ©Jérémie LeBlond-Fontaine.

Corps rebelles, Musée de la civilisation 2015-2016, Crédit : Musée de la civilisation ©Jérémie LeBlond-Fontaine.

Touch au mudac, 2012 ©mudac.

Touch au Musée de la main, 2012-2013 Crédit : Musée de la main ©Olga Cafiero.