





# *Les visiteurs d'une exposition*

## 2/ Les visiteurs d'une exposition

Maintenant que cette première partie a permis de faire apparaître les principaux enjeux d'une exposition, cette deuxième partie se concentrera sur le lien entre l'exposition et le visiteur, en montrant ce qu'il se passe entre les deux. Comment y a-t-il transmission du contenu de l'exposition ? Quelles formes prennent les contenus, comment sont-ils donnés à voir ?

Pour cela, cette partie se déroulera en trois actes. Tout d'abord, il y aura **l'acte de regarder**, ce qui est a priori l'action la plus fréquente qui est faite au sein des expositions. J'étudierai donc nos façons de regarder : comment regarde-t-on les œuvres ? Ensuite je m'attarderai sur **l'acte de comprendre**, je montrerai les moyens mis en place pour la compréhension d'une exposition. Quelles sont les formes et les contenus de la médiation aujourd'hui au musée en général, mais principalement au musée d'art moderne, au CEAAC et au Syndicat Potentiel ? Et enfin je finirai par **l'acte de participer**, je mettrai en avant ce que l'on fait au musée, quel impact il est possible d'avoir sur/dans le musée, sur une exposition que l'on y soit invité ou pas. Je me concentrerai également sur les possibilités du numérique à ce niveau là. Je mettrai également l'accent sur les dispositifs mis en place pour les enfants qui sont souvent bien plus développés.

*REGARDER*

*COMPRENDRE*

5

*PARTICIPER*

## REGARDER

Dans cette section je commencerai par mettre en lumière les différents enjeux du regard. Puis je tenterai d'identifier nos attitudes face aux œuvres, et le temps que l'on passe avec une œuvre. Afin de comprendre quels sont les enjeux de l'acte de regarder.

6

### **Regarder<sup>1</sup>:**

(Préfixe re et l'ancien verbe esgarder, faire attention à (voir égard) v. t

Chercher à connaître, à se rendre compte de quelque chose d'après certaines indications, certains indices./ Chercher à percevoir, à connaître par le sens de la vue. / Regarder implique une attention particulière, une observation

<sup>1</sup> Définition tirée du site du Littré <<https://www.littre.org/definition/regarder>> (consulté le 19 février 2019)

On voit déjà, à travers cette définition, la notion de porter égard à quelque chose, d'y faire attention, de l'observer, parfois même de l'examiner. Et c'est en cela que regarder se différencie de voir, il y a un degré différent d'attention.

D'ailleurs, pour introduire ce terme il me semble intéressant de s'appuyer sur le livre *Histoires de gestes*<sup>2</sup>. Ce livre est structuré en 12 différents verbes liés à l'univers de la danse, le douzième verbe étant **Regarder**. Et en plaçant regarder parmi cette série de verbes d'actions, parmi lesquels courir, danser, être debout, frapper, etc..., les auteures font l'hypothèse que «regarder est un verbe d'action, et non un processus passif qui se déroulerait quelles que soient les conditions, pourvu que nos yeux soient ouverts.<sup>3</sup>». Il s'agit bien d'une action.

Cela remet donc en question l'opposition binaire que l'on peut faire entre regarder et agir, et également les premiers a priori sur lesquels je m'appuyais pour mon projet. Notamment lorsque j'émettais l'hypothèse de rendre les visiteurs plus acteurs : plus acteurs par rapport à quoi ? Plusieurs éléments de réponse sont donnés dans le *Spectateur émancipé*, où Jacques Rancière confirme cette idée selon laquelle regarder est une action, mais il va encore plus loin, car pour lui, «L'émancipation, commence quand on remet en question l'opposition entre regarder et agir, quand on comprend que les évidences qui structurent ainsi les rapports du dire, du voir et du faire appartiennent elles-mêmes à la structure de la domination et de la sujétion. [...] Le spectateur aussi agit [...] Il observe, il sélectionne, il compare, il interprète.

<sup>2</sup> Sous la direction de Marie GLON et Isabelle LAUNAY, *Histoires de gestes*, Actes Sud, Paris, p220

<sup>3</sup> Sous la direction de Marie GLON et Isabelle LAUNAY, *Histoires de gestes*, Actes Sud, Paris, p220

Il lie ce qu'il voit à bien d'autres choses qu'il a vues sur d'autres scènes, en d'autres sortes de lieu. Il compose son propre poème avec les éléments du poème en face de lui. Il est à la fois ainsi un spectateur distant et un interprète actif du spectacle qui lui est proposé.<sup>4</sup>

Un autre élément de réponse s'est trouvé dans les sciences cognitives : l'énaction<sup>5</sup>. On parle de perception énactive pour signifier que les images ne viennent pas à nous toutes faites ; au contraire, nous les fabriquons, nous allons les chercher, et ce à partir d'un réseau complexe qui tient à la fois à nos capacités (à nos habitudes) visuelles et motrices, à nos savoirs et à nos croyances. Autrement dit, ce que nous voyons est une composition complexe entre ce qu'il y a à voir, ce que nous savons voir et ce que nous désirons voir. Ce qui se rapproche de ce que pensait Marcel Duchamp lorsqu'il disait que c'est le regardeur qui fait le tableau<sup>6</sup>.

Ces éléments nous permettent donc d'affirmer que regarder est bien une activité à part entière qui ne devrait en aucun cas être sous estimée. Cependant est-ce que pour autant tout le monde regarde les œuvres dans une exposition ? Il me semble que non. Et ce pour deux raisons :

- La première : le temps que l'on passe en moyenne devant une œuvre. Il me semble compliqué de regarder une œuvre en moins d'une minute. Au cours de mes observations je me suis rendue compte que plus l'exposition (et de manière plus générale le musée) était grande, plus les visiteurs en visite libre<sup>7</sup> allaient vite. Et

<sup>4</sup> RANCIÈRE, Jacques. *Le spectateur émancipé*. La Fabrique Editions, 2008, p19

<sup>5</sup> Francisco Varela est à l'origine de cette théorie. Voir par exemple *L'Inscription corporelle de l'esprit*, VARELA Francisco, ROSCH Eleanor et THOMPSON Evan. Paris, Seuil, 1993

<sup>6</sup> Dans un entretien avec Georges Charbonnier en 1960, Duchamp dit « Je crois sincèrement que le tableau est autant fait par le regardeur que par l'artiste. », <<https://www.france-culture.fr/peinture/marcel-duchamp-une-oeuvre-dart-doit-etre-regardee-pour-etre-reconnue-comme-telle>> (consulté le 22 février 2019)

<sup>7</sup> En opposition aux visites guidées.

le mobilier en général, n'invite pas non plus à rester longtemps devant une œuvre. Car si effectivement «*les regardeurs* font l'œuvre, pour paraphraser [l'expression de Marcel Duchamp], sans doute n'est-ce pas une capacité de ceux qui ne font que passer<sup>8</sup>».

- La seconde : la faculté de regarder s'apprend. Comme l'explique Condillac dans son *Traité des sensations*<sup>9</sup>: «S'il n'y a pas lieu d' «apprendre à voir», il est nécessaire d' «apprendre à regarder», parce que la sensation, quoique distincte dès qu'elle advient à l'esprit, ne délivre pas d'elle-même les idées qu'elle contient<sup>10</sup>». Et c'est en cela qu'il me semble intéressant de montrer que regarder est une chose qui s'apprend et qui se pratique. Mais pourtant on ne nous apprend pas (ou peu) à regarder.

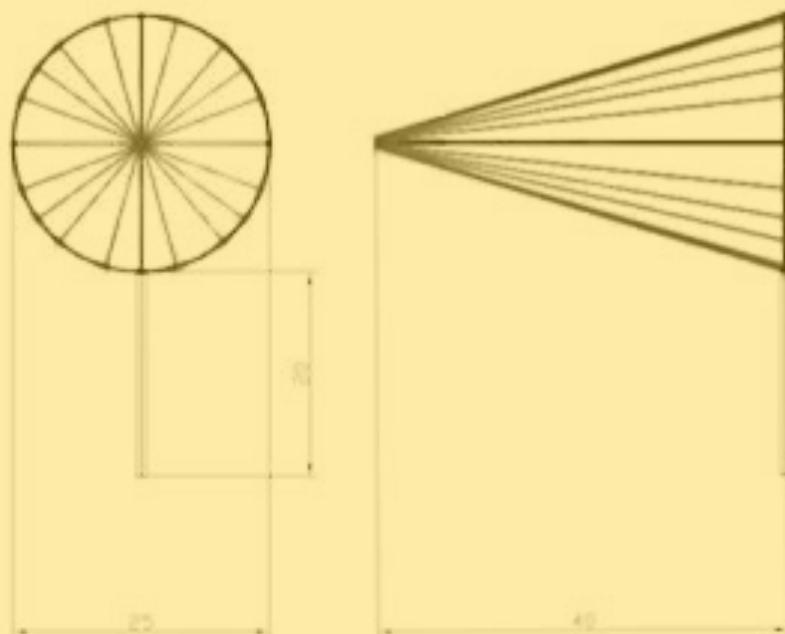
Alors quelles sont les possibilités pour apprendre à regarder? Il y a les visites guidées, les cours parfois, qui nous apprennent à déchiffrer une image. Cependant tout ou presque passe par la parole. Dans les visites guidées par exemple, il n'y a pas forcément d'outils pour expérimenter ou pour regarder autrement. Ou du moins je n'en n'ai pas vu pendant mes observations. Cependant, il existe dans certains musées des visites-ateliers à destination de différents publics qui permettent de dessiner dans le musée, d'essayer de reproduire des œuvres par exemple, ou de faire des ateliers à la manière d'un artiste. Il n'existe pourtant que peu d'objets qui pourraient être utilisés dans le cadre de visites guidées par exemple. Cependant il y a des tests, des essais, notamment au

<sup>8</sup> VIOLET Marion, *Les comportements du spectateur comme enjeux de l'art contemporain*, thèse d'art plastique, Toulouse, 2012, p 73

<sup>9</sup> BONNOT DE CONDILLAC Eugène, *Traité des sensations*, Paris, Fayard, 1984 (réédition), p. 171

<sup>10</sup> CHOTTIN Marion, « « Apprendre à voir, apprendre à regarder ». Les deux conceptions de l'apprentissage sensoriel chez Condillac », Philon Sorbonne [En ligne], 2 | 2008, mis en ligne le 28 janvier 2013, consulté le 02 mars 2019, URL : <http://journals.openedition.org/philon-sorbonne/160>





11



*Conic, objet conçu par Marlène Gaillard, Manon Legal et Lylia Ibouri,  
prototype en situation d'usage, 2012,*

musée du Louvre où il y a un événement qui se réitère chaque saison : *Les jeunes ont la parole*<sup>11</sup>. Pendant l'édition de 2012-2013, il y a eu un partenariat avec des BTS de design, et plusieurs prototypes ont été créés et testés dans le Louvre dans le but de d'appréhender d'une nouvelle manière plusieurs œuvres du musée.

Dans son article *Le design au secours de la médiation ? Un dispositif contemporain de médiation en questions*<sup>12</sup> Luc Dall'Armellina en décrit plusieurs qui justement permettent d'expérimenter le regard. Il s'agit de *Conic* qui est un objet de médiation de Marlène Gaillard, Manon Legal et Lylia Ibouri, permettant de suivre les lignes de fuite d'une œuvre structurée selon les principes de la perspective, en faisant correspondre lignes du tableau et de laine ajustables sur l'objet médiateur. Cet objet permet d'affiner son regard. Et de comprendre mieux l'œuvre. Luc Dall'Armellina poursuit en expliquant que « Le discours ne précède pas, mais succède à l'expérience technique, kinesthésique, auditive, visuelle, cognitive et sensible faite par le visiteur aidé de l'objet de design. Les visiteurs interrogés sur ce renversement dans la médiation (expérimenter puis parler) disent très bien comment ils ne se taisent plus à cause de leur ignorance en histoire ou en esthétique, mais comment ils se mettent à parler grâce à l'expérience qu'ils viennent de faire à partir d'un objet de design encapsulant certaines fonctions médiatrices.<sup>13</sup>»

<sup>11</sup> <http://presse.louvre.fr/les-etudiants-se-parent-du-louvre/>

<sup>12</sup> Dall'Armellina, Luc. *Le design au secours de la médiation ? Un dispositif contemporain de médiation en questions*. Muséologies, Association Québécoise de Promotion des Recherches Étudiantes en Muséologie (AQPREM), 2014. <https://doi.org/10.14285/9782923985002>.

<sup>13</sup> Ibid

On peut donc aussi dire que l'objet de design permet de comprendre, car il ne fait plus nécessairement appel à des connaissances préalables, mais propose plutôt d'expérimenter avec son corps une situation lui permettant d'appréhender, de comprendre une œuvre. Et c'est pour cela que si effectivement l'opposition entre agir et regarder semblait quelque peu stérile, il est tout de même intéressant de souligner l'intérêt de l'expérimentation au sein d'une exposition. La prochaine partie se concentrera donc sur l'acte de comprendre au sein d'une exposition et du musée.





## COMPRENDRE

Je montrerai les moyens mis en place pour la compréhension d'une exposition, les espaces ou les support d'une exposition où l'on peut accéder à des renseignements. De quelles natures sont les informations que l'on obtient: scientifiques? Descriptives? Anecdotique? Subjectives? Quelles sont leurs formes (visites guidées, prospectus, panneaux informatifs...). Autrement dit, quelles sont les formes et les contenus de la médiation aujourd'hui, au musée en général, mais principalement au musée d'art moderne, au CEAAC et au Syndicat Potentiel. Encore une fois, je prendrai appui sur des cas d'études pour montrer des exemples de médiation.

16

### Comprendre: v. t

Se faire une idée claire des causes, des conséquences, etc., qui se rattachent à telle chose et qui l'expliquent

/ Se rendre compte de la réalité de telle chose, prendre conscience de son importance<sup>14</sup>. Un distinction faite par Dilthey est également intéressante à évoquer « Alors que les phénomènes naturels nécessitent une approche explicative, en ce qu'ils obéissent à des causes déterminables par des lois, l'homme, comme sujet libre, et toutes les activités humaines, doivent être compris, car ils sont porteurs de sens, d'intentions, de projets, qu'aucune causalité stricte ne peut expliquer. Voir également : connaissances ; interprétation ; vérité<sup>15</sup> »

<sup>14</sup> Définition tirée du site du CNRTL <[www.cnrtl.fr/definition/comprendre](https://www.cnrtl.fr/definition/comprendre)> (consulté le 19 février 2019)

<sup>15</sup> Définition tirée du site du Litté <[www.assistances-colaire.com/elevé/TES/philosophie/trouver-la-definition-d-un-mot#comprendre-expliquer](https://www.assistances-colaire.com/elevé/TES/philosophie/trouver-la-definition-d-un-mot#comprendre-expliquer)> (consulté le 19 février 2019)

Dans cette définition, deux aspects de la compréhension sont particulièrement importants. Il y a l'aspect intellectuel, on comprend une idée de manière logique, grâce à la raison, car on nous l'explique. Il y a aussi la part plus intuitive, on comprend quelqu'un, on comprend quelque chose car on l'expérimente. Le but n'est pas de faire une opposition dichotomique entre raison et intuition mais plutôt de montrer qu'il y a plusieurs manières de comprendre.

Cette section sera donc principalement tournée vers les enjeux de la médiation dont le but est souvent d'aider à comprendre. C'est pour cela qu'une définition succincte du terme médiation ne sera pas de trop : selon le dictionnaire Larousse la médiation consiste à « servir d'intermédiaire entre une ou plusieurs choses<sup>16</sup> ». Ainsi le travail de médiation culturelle consiste à établir un dialogue avec le public, à tisser des liens entre les œuvres et les publics. Si aujourd'hui les enjeux de réception des œuvres, des expositions, des musées est au centre des préoccupations, historiquement, ça n'a pas toujours été le cas. « On s'est peu soucié, avant la fin du XIXe siècle, de la réception de l'exposition par les visiteurs. C'est pourtant cela qui va engendrer le plus de perfectionnement dans les méthodes de présentation: éléments de confort, dispositifs facilitant la compréhension, animations, etc.<sup>17</sup> »

« À l'origine cette médiation se fait uniquement à travers l'humain (guides, médiateurs) et textuellement (cartels, textes d'explication), mais est à présent accompagnée de nouveaux

<sup>16</sup> Définition tirée du site du Larousse <<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/mediation/50103>> (consulté le 20 février 2019)

<sup>17</sup> Sous la direction de DESVALLÉES André et MAIRESSE François. *Dictionnaire encyclopédique de muséologie*, Paris, Armand Colin, 2011, p142

<sup>18</sup> <http://blogs.le-colededesign.com/veille/2017/02/17/musee-et-numerique/>

dispositifs. Elle peut se faire in situ (bornes, tablettes), de façon mobile (applications sur smartphones) ou encore sur internet (post visite)<sup>18</sup> ». De nombreuses initiatives sont mises en place pour diversifier les façons de faire de la médiation et le numérique est un ressort non négligeable pour proposer ces initiatives. Il est également un élément qui favorise la mise en place de médiations interactives car adaptables aux différents visiteurs.

De plus, l'offre des visites guidées et des activités autour des visites par exemple s'est largement développée et diversifiée ces 10 dernières années. Le stage que j'ai fait en février 2019 au sein du service des prestations culturelles de la réunion des musées nationaux- GRAND PALAIS (RMN-GP) m'a d'ailleurs permis d'observer un certain nombre de visites pour différents publics dans différents musées (Grand Palais, Musée D'Orsay, Musée de L'Orangerie, Louvre...). Si chaque visite était différente, il y avait quand même certains points communs dont un notamment: j'ai pu observer que les conférencières (même si elles posent des questions) construisent leurs visites à partir des œuvres, elles adaptent les visites en fonction des types de publics (adultes, enfants, publics du champs social, publics empêchés...) , mais ne se basent pas ou peu sur les visiteurs en tant qu'individus singuliers. Et cette pratique se justifie, c'est compliqué à prévoir, cela prend plus de temps, demande plus de moyens et met aussi le conférencier dans une situation inconfortable. Simplement, lorsque j'ai lu le chapitre « Public » du

*Dictionnaire encyclopédique de muséologie*<sup>19</sup>, de François Mairesse et André Desvallées, une observation qui m'a fait réfléchir. Cette phrase, notamment, m'a permis d'observer autrement les visites : «En fait il ne devrait pas y avoir de «guide» au musée mais des animateurs qui aborderaient l'œuvre au départ des groupes, du public, et non au départ de l'objet. Spécialiste en maïeutique, l'animateur devrait amener les visiteurs à prendre eux-mêmes conscience de leurs émotions, de leur compréhension<sup>20</sup>». Cette idée de mettre le visiteur au centre, est une des bases de mon projet de diplôme, et je me suis donc demandée comment cela pouvait être le cas au sein de visites guidées. Il me semble que l'une des pistes pourrait être de pousser les visiteurs à expérimenter, comme j'ai pu le dire précédemment, mais aussi à interpréter et à s'exprimer. À ce propos, Freeman Tilden explique justement que d'après lui par «l'interprétation vient la compréhension, par la compréhension vient l'appréciation, par l'appréciation, la protection<sup>21</sup>». La compréhension ne vient peut-être pas exclusivement de l'interprétation, cependant il me semble assez logique que l'on comprenne mieux lorsque l'on interprète quelque chose, car on effectue un effort de réflexion, ce qui aide la mémoire à se fixer.

Mais quels outils existe-t-il pour aider les visiteurs à comprendre, et les amener à interpréter, les œuvres qui leur sont données à voir? Pour les visiteurs libres<sup>22</sup>, la plupart du temps, il y a des audioguides (de plus en plus présents

<sup>19</sup> Sous la direction de DESVALLEÉS André et MAIRESSE François, *Dictionnaire encyclopédique de muséologie*, Paris, Armand Colin, 2011, p516

<sup>20</sup> Sous la direction de DESVALLEÉS André et MAIRESSE François, *Dictionnaire encyclopédique de muséologie*, Paris, Armand Colin, 2011, p516

<sup>21</sup> Sous la direction de DESVALLEÉS André et MAIRESSE François, *Dictionnaire encyclopédique de muséologie*, Paris, Armand Colin, 2011, p229

<sup>22</sup> En opposition à ceux qui sont en visite guidée.



*Photo de la visite Le Louvre dans tous les sens, utilisation de pastels secs, mars 2019*



Énigmes utilisées dans la visite guidée: Promenons nous chez le roi, mars 2019



Photo des fèves de cacao utilisées dans la visite Le Louvre dans tous les sens, mars 2019

<sup>23</sup> On remarquera qu'il y a peu d'informations de l'ordre de la subjectivité qui sont données aux visiteurs.

sous forme d'applications), ainsi que des dépliants sur lesquels on trouve des informations scientifiques<sup>23</sup> produites par le musée. Il y a également des textes de salles et des cartels. Et, pour les enfants il y a des dépliants avec des jeux, ou des énigmes à remplir. Il y a aussi des événements (rencontres, discussions, spectacles...) organisés avec des associations, des artistes, des commissaires... Et puis, il y a d'autre part des espaces qui naissent dans les musées, souvent à destination des enfants, pour expérimenter autrement : nous en parlerons dans les deux prochaines parties. Mais globalement, il n'y a pas vraiment d'outils ou de dispositifs qui poussent à l'interprétation, ce sont plutôt des informations scientifiques qui nous sont données telles quelles.

22

Et puis il y a les visites guidées, comme j'ai pu le dire plus haut. Ces dix dernières années, elles se sont largement diversifiées : en termes d'activités, de points de vue, de publics, ... Il y en a pour tous les goûts (ou presque) : Il y a des visites familles, des promenades pour dessiner au musée, des visites-atelier pour les enfants, des formats plus classiques, des visites pour les scolaires... Pendant les suivis de visites guidées lors de mon stage à la RMN, j'ai donc été très attentive aux outils que pouvaient avoir les conférencières pour appuyer leur discours, ou pour transmettre des connaissances. Si, la plupart des visites guidées auxquelles j'ai pu assister passaient par la parole uniquement, parfois dans un discours unilatéral, de la conférencière aux visiteurs, mais aussi par des échanges avec

le public, quelques unes sont sorties du lot. La première est la visite le «*Louvre dans tous les sens*», la seconde est la visite famille du Chateau de Versailles «*Promenons nous chez le roi*» et puis il y a également les visites-atelier que j'aborderai rapidement.

La visite *le Louvre dans tous les sens* est une visite autour du XVIII siècle qui propose d'aborder ce siècle grâce à nos différents sens. Et effectivement il y a par exemple la possibilité de toucher des pastels secs ou de sentir des fèves de cacao, ce qui est très agréable au musée, cependant, d'après mes observations ces objets étaient plus de l'ordre de l'illustration d'un propos plutôt que de réels ressorts pédagogiques. Et en tant que designer il me semble intéressant justement de travailler sur des outils mettant vraiment en avant les cinq sens et permettant de se baser sur l'expérience synesthésique, que l'ont fait d'une œuvre, par le biais de nos cinq sens, pour construire la visite guidée plutôt que l'inverse. Quant à la visite guidée *Promenons-nous chez le roi*, il s'agissait également d'une visite famille, pendant laquelle, la conférencière construisait sa visite autour d'énigmes qui étaient distribuées à chaque famille. Et la résolution des énigmes permettait d'orienter la visite, et surtout de capter l'attention des visiteurs, autant enfants qu'adultes. Comme me l'a dit un des managers des conférenciers, «ce n'est pas en leur déversant de la connaissance brute que l'on capte leur attention, il faut qu'ils soient acteurs<sup>24</sup>».

<sup>24</sup> Charles Gauthier pendant la visite Promenons nous chez le roi, le 5 mars 2019

Je me suis également penchée sur la qualité des outils, qui sont majoritairement du travail papier manuel réalisé par le service éducatif, ce qui ne permet pas forcément de le rééditer, ou de le modifier. Il serait intéressant d'avoir à cet endroit là des objets d'une qualité plastique et d'une identité graphique qui pourrait se retrouver dans plusieurs outils car une deuxième visite famille avec des énigmes est en train d'être mise en place.

Et puis il y a les visites-atelier. Ce qui est très intéressant, c'est qu'il y a un temps de visite associé à un moment de pratique, qui permet souvent d'appréhender une technique en relation avec l'exposition ou les collections du musée (mosaïque, langue heraldique, poterie...). Mais le temps de visite est plutôt classique, il n'y a, en général, pas de support particulier proposé.

Et c'est justement, en tant que designer qu'il me semble opportun de proposer des dispositifs d'aide à la médiation, qui permettent de baser la visite guidée (qui deviendrait d'ailleurs plutôt une visite accompagnée) sur les interprétations, les expériences que peuvent proposer les visiteurs. Cela demanderait aux conférenciers-ères, un travail d'adaptation certain, mais pourrait être très enrichissant autant pour eux que pour les visiteurs.

Mais en dehors des visites que fait-on et que peut-on faire au musée ?



## PARTICIPER

Ici, j'évoquerai les différentes actions que l'on fait au musée, quel impact il est possible d'avoir sur/dans le musée, sur une exposition même si nous n'y sommes pas invités. Quelles sont les traces que l'on laisse ou que l'on peut laisser dans un musée ? y a-t-il des dispositifs adaptés ? Je me concentrerai également sur les possibilités du numérique et je me tournerai aussi vers les dispositifs pour les enfants qui sont souvent les plus développés. Comment participons nous à une exposition ?

26

<sup>25</sup> Définition tirée du site du CNRTL <<https://www.littre.org/definition/participer>> (consulté le 19 février 2019)

### Participer<sup>25</sup>: v. t.

Prendre part activement à quelque chose.

Cette section se divisera en deux parties dans un premier temps la participation initiée par les artistes eux-même et où les œuvres sont activées par les visiteurs. Puis dans un second temps, les dispositifs mis en place par les concepteurs d'exposition. Cela nous permettra de distinguer ce qui est du ressort de l'art en tant que tel et de ce qui est plutôt de l'ordre de la médiation.

Pour commencer, il me semble intéressant de rappeler que dans les années 60 l'art contemporain modifie radicalement le rôle du public. Cette évolution avait déjà été amorcée par, le mouvement moderne, et bien sûr les avant-gardes. «Christian Ruby cite l'Urinoir de Marcel Duchamp comme une étape importante de la construction du nouveau spectateur de l'art. L'œuvre s'ouvre aux commentaires, aux questions, à l'échange entre les visiteurs. La distance et le silence ne sont plus de mise. L'art contemporain, bien avant les institutions, «propose un nouveau concept de spectateur, lié à une formation par des exercices qui ne sont pas des épreuves. Ces exercices, artistiques et non plus esthétiques, ont pour propriété de configurer progressivement le corps du spectateur dans et par le rapport à l'autre. Ils induisent des formes nouvelles de construction de soi, dans l'interférence<sup>26</sup>.»<sup>27</sup> . Les spectateurs seront progressivement invités à toucher les œuvres, à agir sur elles, à participer à leur élaboration. Qu'ils en soient ou non conscients – mais sans doute pas à leur demande – ils en deviendront un composant. Les exemples

27

<sup>26</sup> Christian Ruby, *L'Age du public et du Spectateur, Essai sur les dispositions esthétiques et politiques du public moderne*, 2007, Bruxelles, Ed. la lettre volée, p. 184

<sup>27</sup> VIOLET Marion, *Les comportements du spectateur comme enjeux de l'art contemporain*, thèse d'art plastique, Toulouse, 2012, p 74



*take the pullover and follow the instructions*



*Différentes photos de performances d'Erwin Wurm, issues du site de l'artiste.*



sont bien sûr multiples de dispositifs mettant en scène le public. Les artistes eux mêmes invitent le public à devenir acteur. C'est d'ailleurs aujourd'hui une chose assez courante, autant dans les arts visuels que dans la danse ou le théâtre. Par exemple dans le travail d'Erwin Wurm, notamment avec ses One minute sculptures, des sculptures performatives, où il demande aux visiteurs de s'allonger sur des balles de tennis, rester debout sur deux ballons, placer des cornichons entre ses doigts de pieds ou prendre une chaise à bras le corps... Il s'agit de modes d'emploi, associés à des objets. Les instructions sont sous forme de dessins ou d'écriptures, simples et compréhensibles dessinées à même les objets ou sur le côté.

Ces instructions mettent toujours en scène un ou plusieurs objets qui doivent être activés par un corps pendant une minute. Les objets sont souvent des choses simples, du quotidien mais leur détournement les rend absurdes ou insolites. Ces œuvres sont régulièrement apparentées à des ready-made humains. Erwin Wurm nous propose une autre façon de visiter un musée. C'est pour les visiteurs l'occasion de faire des choses souvent interdites au musée. Le visiteur, pendant un temps, devient performeur. Il se met en scène, et ne peut plus vraiment être passif. Il est peut-être moins dans la consommation que dans une action qui pousse parfois à une remise en question. Dans ces œuvres, c'est vraiment la performance des visiteurs qui fait exister le moment.

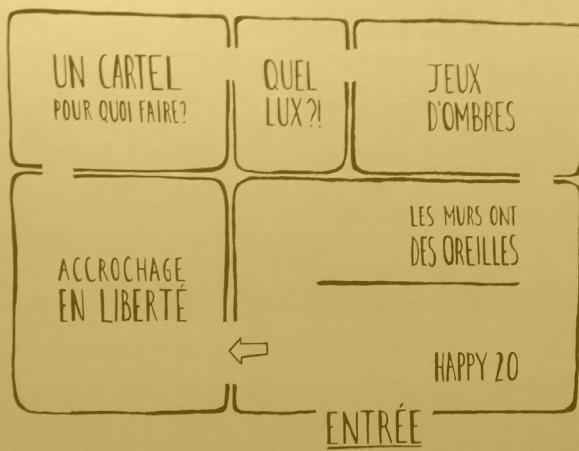
Mais les pratiques et les demandes, depuis quelques années, ont également changé du côté des institutions et le récent rapport de la mission Musées du XXI<sup>e</sup> siècle<sup>28</sup> démontre clairement que même si les institutions ont commencé à changer, il reste encore une certaine marge de progression. Alors quelles sont les actions qui nous permettent de participer au sein des expositions ? Regarder, parler, prendre des photos, dessiner ... Mais ces actions nous permettent de participer de manière individuelle et personnelle. Elle ne nous permettent pas d'agir sur l'exposition. Quelles sont donc les actions qui nous incitent à prendre part de manière « publique » à l'exposition ? Souvent, il y a un livre d'or, qui reste dans les expositions, et où les visiteurs sont invités à laisser leurs commentaires. Mais ce livre n'est pas vraiment accessible aux autres visiteurs. Et puis il y a également les réseaux sociaux, aujourd'hui de nombreuses institutions culturelles incitent les visiteurs à partager sur ces réseaux l'expérience qu'ils ont pu faire lors de leurs visites.

<sup>28</sup> Sous la direction de Jacqueline EIDELMAN, *Rapport de la mission Musées du XXI<sup>e</sup> siècle : inventer des musées pour demain*, Paris, La Documentation Française, 2017

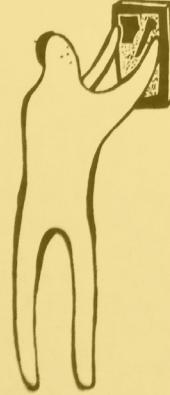
Cependant au MAMCS, il y a deux espaces récents qui permettent d'expérimenter, et de comprendre autrement :

- le premier c'est ExpériMAMCS, un projet dont le but est d'inviter le visiteur à vivre des expériences stimulantes et inédites au musée. Mis en place depuis mai 2018, il s'agit d'une rencontre alternative avec les œuvres du MAMCS, où chacun peut découvrir les coulisses et les pratiques du musée. Comment accroche-t-on une œuvre ? Comment l'éclaire-t-on ? Quelle

# Bienvenue dans EXPÉRI MAMCS !



COMMENT PRÉSENTE-T-ON LES ŒUVRES D'ART DANS UN MUSÉE,  
LESQUELLES ET POURQUOI?



## Y-A-T-IL DES RÈGLES SPÉCIFIQUES?

HAUTEUR STANDARD  
— 1m55

ESPACEMENT ENTRE  
LES ŒUVRES —  
80 cm EN MOYENNE



QUI LES ACCROCHE?

ARTISTE  
CONSERVATEUR  
ÉQUIPE TECHNIQUE

QUELS MURS?  
QUELLES COULEURS?

EXPOSER TOUT  
EXPOSER PEU?



EN HAUT  
EN BAS?



*Différentes photos du studio et de l'espace ExpériMAMCS*

part accorde-t-on à l'interprétation subjective ou poétique ? Il y a la possibilité de faire un accrochage et de mettre en regard des reproductions d'œuvres aimantées, la possibilité de manipuler l'éclairage sur une statue ou encore de (ré)écrire le cartel d'un tableau de Joan Mirò. Lorsque j'ai rencontré Martine Debaene<sup>29</sup> (MAMCS), elle m'a d'ailleurs expliqué que c'était un projet qui s'inscrivait dans la continuité du rapport de la mission sur le musée du XXIe siècle. «Et c'est vrai que quand [elle a] vu cette étude, [elle a] tout de suite eu à l'oreille cette demande qui était d'être en autonomie dans le musée, c'est à dire d'avoir des choses à faire, pouvoir les pratiquer ou pas, être à son rythme, lent ou rapide, mais en n'ayant pas forcément quelqu'un qui accompagne. Parce qu'effectivement c'est bien d'être accompagné quand on en a le besoin, l'envie mais qu'on en a pas toujours envie ».

- Le second, c'est Le Studio, au rez-de-chaussée du MAMCS, un espace au sein même des collections qui permet la pratique artistique libre à proximité des œuvres. Parfois des ateliers y sont organisés. Cette volonté de proposer un espace de pratique près des œuvres, montre aussi une envie de faire évoluer les missions du musée.

De plus, il y a un livre de Johan Idema, autour de la place du visiteur et des initiatives qu'il peut prendre qui m'a particulièrement interpelée: *Comment visiter un musée et aimer ça*<sup>30</sup>. Il donne plusieurs pistes pour visiter autrement le musée : discuter avec les gardiens, observer

<sup>29</sup> Martine Debaene est chargée de médiation et de projets culturels au service éducatif et culturel au MAMCS et au musée Tomi Ungerer. Elle fait partie de l'équipe qui est à l'initiative du projet *ExpériMAMCS*

<sup>30</sup> IDEMA Johan, *Comment visiter un musée, et aimer ça*, Eyrolles, 2015, 128 pages

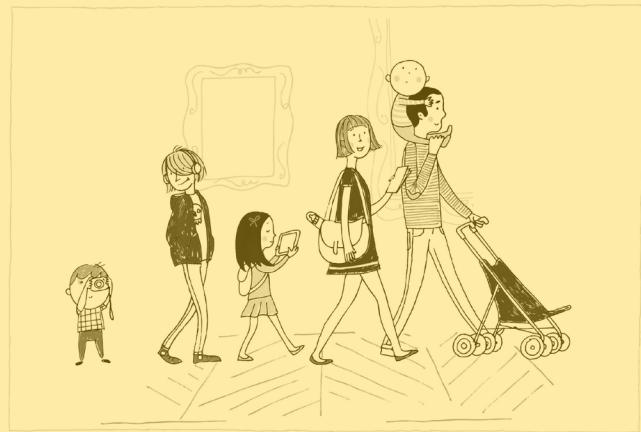
les autres visiteurs, discuter avec eux, utiliser autrement son appareil photo, s'asseoir, regarder autrement, regarder par les fenêtres, donner la parole aux enfants... Et pour chaque proposition, il explique les enjeux et ce que cela change dans notre manière de visiter. Et cela se rapproche également des «*Dix droits des petits visiteurs*<sup>31</sup>» de la charte Môm'Art, dans laquelle on retrouve la possibilité de s'asseoir, de poser des questions, d'aller à son rythme... Car la place des enfants au musée est également un point important. Ils ne visitent pas de la même manière et les musées leur proposent donc d'autres offres.

Souvent les espaces, les dispositifs conçus pour les enfants invitent beaucoup plus à l'expérimentation, au jeu et à la participation. Par exemple la Galerie des Enfants au Centre Pompidou est un espace d'exposition ouvert à toutes les disciplines artistiques dans lequel les enfants, accompagnés de leur famille, aiguisent leur regard sur la création, par l'observation et l'expérimentation. Chaque année, la Galerie des enfants présente deux expositions-atelier inédites confiées à des artistes contemporains. Interactives et ludiques, elles permettent aux enfants de découvrir l'univers d'un artiste et de partager avec lui sa démarche et sa pratique créative.

Dans certains cas, les adultes sont invités à accompagner les enfants, mais les adultes seuls franchissent rarement le seuil de ces espaces. Ce qui laisse penser que ces initiatives sont ré-

<sup>31</sup> Cette charte a été rédigée par des parents et des visiteurs qui ont à cœur d'accompagner les enfants au musée. Elle a pour but d'aider les musées, les muséums, les sites culturels à améliorer leur accueil et leurs services pour les familles. Le musée souscrit notamment aux "dix droits des petits visiteurs", qu'il rend visible pour tous à l'accueil du musée.

# les 10 DROITS du PETIT VISITEUR



1 . Le droit de visiter à ton rythme...



2 . Le droit d'avoir une œuvre préférée...



3 . Le droit de fermer les yeux...



4 . Le droit de s'asseoir...



5. Le droit de copier...



6. Le droit de poser des questions...

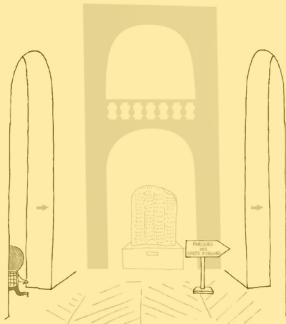


\* Les mangeurs de pommes de terre, Vincent Van Gogh, 1885, Amsterdam

7. Le droit de partager ses impressions...



8. Le droit de ne regarder que les détails



9. Le droit de ne pas tout regarder...



10. Le droit de t'évader du musée...

servées aux enfants et que proposer des activités ludiques pour adultes peut être perçu comme infantilisant.

Après l'ensemble de ces observations, où il est fait état des actions des visiteurs et des dispositifs mis en place pour les impliquer dans des contextes plutôt classiques, il est maintenant temps de montrer comment le visiteur prend une autre place au sein des expositions, comment il a la possibilité d'interagir avec les expositions et par quels moyens il est ou pourrait être invité à changer de statut, s'il le souhaitait.

ESPACE DE NOTES POST IMPRESSION:

