

# **Bribes de jeux**

Regard sur les activités médiées par un dispositif numérique post-visite mis à disposition pour accompagner l'exposition Shiny Gold

16 octobre - 2 novembre 2022

Rapport d'analyse

-----

A l'automne 2022, *Bribes* a été mis en expérimentation à la Gaité Lyrique sur une durée d'un mois, à raison de 3 jours par semaine.

Ce rapport retrace l'étude de sa réception par ses utilisateurs « naturels », visiteurs de l'exposition Shiny Gold à laquelle ce dispositif était adossé.

-----

Cécile Barbier, Heval Guler, Audrey Norcia pour Muriel Colagrande,  
OVAOM

4 septembre 2023

# SOMMAIRE

1.	Le dispositif Bribes : fonctionnement et intentions .....	4
1.1.	D'une instruction à une inscription du visiteur dans l'exposition : entrée du livre d'or dans les musées.....	4
1.2.	Relire le livre d'or : faut-il une chute à la visite d'exposition ?.....	5
1.3.	Brève présentation de Bribes .....	6
2.	Bribes pour Shiny Gold : Contexte et contraintes d'étude.....	8
2.1.	Une exposition en elle-même déjà interactive, instagramable .....	8
2.2.	Le caractère opportuniste de notre étude .....	10
	Période d'étude .....	10
	Implantation des pupitres.....	10
	Absence de salle de recueil dédiée .....	11
	Principe de sollicitation raisonnable.....	12
	Absence de logs .....	12
3.	Les recueils des données : outils, précautions, périmètres.....	13
3.1.	Les partis-pris méthodologiques.....	13
	Ne pas perturber une activité fragile : ni observation, ni demande de verbalisations concomitantes à l'activité.....	13
	Préserver l'anonymat .....	13
3.2.	Travailler avec le questionnaire .....	14
	Un questionnaire en « je », ancré dans le vécu immédiat, avant d'aborder les questions spécifiques de l'étude .....	14
	Une base commune, ouvrant dans la mesure du possible, à entretien .....	15
3.3.	Aborder la posture de création : Bibliographie de référence .....	15
3.4.	Précautions déployées .....	18
	Prétests du questionnaire .....	18
	Croisement de regards .....	18
3.5.	Problématique évacuée .....	18

4.	Premiers résultats : Caractérisation de notre base de données .....	18
4.1.	Les publics effectivement rencontrés.....	18
	Une base 62 réponses issues de visiteurs en large majorité « en autonomie » face au dispositif Bribes .....	19
	Des visiteurs « tout venant », avec une prédominance des dyades parents-enfants et des binômes de jeunes adultes .....	20
4.2.	Brosser à gros traits leurs activités de jeu .....	21
	Des sessions de jeu plutôt brèves, mais atteignant une complétude minimale.....	21
	De premières traces de mise en activité de création, pour partie toutefois enfreintes par une maturité incomplète du dispositif .....	24
	Des sessions de jeu individuelles ou collectives, ou encore modulaires .....	25
5.	Description plus fine des activités de composition : une base pour la suite .....	26
	Jaune plutôt que rose, mais toujours une préférence guidée par l'espace de liberté ?.....	28
	Un dispositif à simplifier autour de la déformation manuelle des sons ? .....	30
	Variations autour de l'extrait commenté - des motifs de composition divers.....	31
	Ceci est une création ? .....	33
6.	Nos hypothèses à l'épreuve : effets de Bribes sur l'exposition et réciproquement.....	36
6.1.	Se mettre en activité de création .....	37
6.2.	Prolonger l'exposition... ou en découvrir d'autres pans ? .....	39
7.	Quelques mots de conclusion .....	42

# 1. Le dispositif Bribes : fonctionnement et intentions

## 1.1. D'une instruction à une inscription du visiteur dans l'exposition : entrée du livre d'or dans les musées

La loi Musées 2002, et vingt ans après le décret du 3 août 2022, ont mis les publics au centre des politiques muséales, puis encouragé avant de rendre obligatoire la mission de médiation des institutions culturelles françaises. En acceptant une vision historique simplifiée, ces dispositions ont marqué une évolution des politiques muséales : l'objectif premier est passé de *montrer* des fonds pour instruire - exposer au premier sens du terme, à celui d'*échanger* avec le visiteur - exposer/s'exposer, faciliter l'interaction autour de l'œuvre, travailler dans le regard de celui qui la reçoit.<sup>1</sup>

Des mouvements de réflexion avaient en amont mis en discussion les politiques conservatoires et patrimoniales - que faut-il conserver ? qu'est-ce qui fait patrimoine ? - avec pour effet une évolution des contenus des fonds muséaux, allant notamment vers la conservation de pièces sortant du domaine du « remarquable », comme en témoigne notamment la naissance des écomusées. Ces fonds muséaux ont par ailleurs été constamment bousculés par les propositions en elles-mêmes des artistes, avec un intérêt marqué dans l'art contemporain pour « les petites choses » et le quotidien - citons les Nouveaux Réalistes et les Mythologies individuelles (Ch. Boltanski, A. Messager, S. Calle) - qui figurent « le lambda » dans l'œuvre, puis, plus frontalement encore, pour la relation au visiteur, intégrée dans l'œuvre voire constitutive d'une œuvre évolutive au fur et à mesure des visites. Prenons pour exemples *Respirare l'ombra*, de Giuseppe Penone (1999, MNAM) et *Pénétrable*, de Jesús Rafael (1967, LIEU) qui invitent le spectateur à des expériences immersives en faisant respectivement appel à l'odorat ou à l'optique, au toucher et à l'ouïe ; ou encore *Breathing Lines*, de Daniel Steegman Mangrané (2022), qui s'inscrit dans l'importante lignée des œuvres qui font de la présence du spectateur un paramètre de définition permanente de la création.

C'est dans ces cadres que s'inscrit l'arrivée dans les musées du livre d'or, en tant qu'espace ouvrant place à l'expression des visiteurs - impression générale sur le musée, œuvres préférées, doléances ... Forme de « ticket d'entrée augmenté », le livre d'or, en particulier numérique, est ainsi devenu une voie d'accès à la

---

<sup>1</sup> <https://www.culture.gouv.fr/Actualites/Loi-musees-vingt-ans-d-evolutions-pour-les-etablissements-et-leurs-publics>.

connaissance des publics, voire un outil de mesure de performance de l'institution (Gaudenzi, 2019<sup>2</sup>).

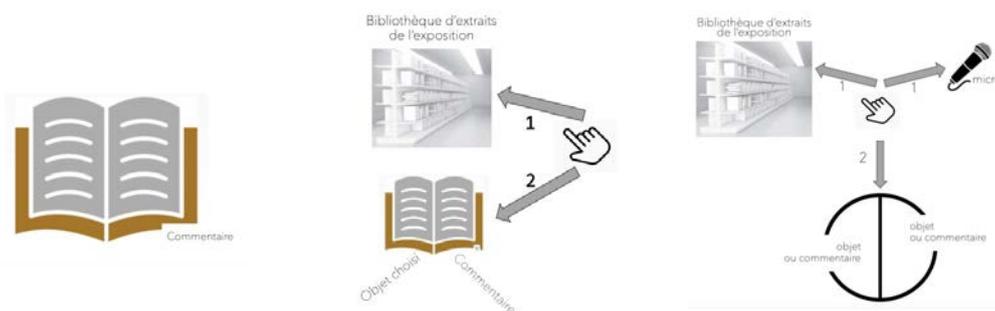
### 1.2. Relire le livre d'or : faut-il une chute à la visite d'exposition ?

Le parti pris d'OVAOM, avec Bribes, consiste à se détacher de la fonctionnalité de clôture cognitive traditionnellement attachée au livre d'or, dispositif voué à ponctuer la visite en invitant le visiteur à formuler une synthèse de son vécu. L'expression de celle-ci est en effet souvent malaisée et s'apparente à un défi : il s'agit pour le visiteur face au livre d'or de savoir exprimer à chaud un ressenti pourtant encore probablement d'autant plus fuyant et multiforme que l'immersion dans l'exposition a été profonde. Le livre d'or est ainsi fréquemment reçu comme une injonction, qui mène fréquemment à l'expression de formes stéréotypées du vécu, voire à des formules de politesse (typiquement, des remerciements).

Bribes propose de prendre le contrepied de cette approche, d'une part, en cherchant à « rendre les choses faciles et informelles », i.e. en libérant le visiteur de la menace de « la trace signée qui reste » d'autre part, et plus fondamentalement, à modifiant la posture vis-à-vis de l'exposition. Le dispositif vise non plus à s'extraire de l'exposition pour adopter une posture d'analyse, mais au contraire à s'y replonger/ à en prolonger les réminiscences, pour en exacerber les sensations. Bribes propose de maintenir - ou ramener - le visiteur dans une posture sensible, moins habituelle dans les arenas sociales, et précisément supposée convoquée par l'exposition à l'art (Croquis 1). Ce néo-livre d'or se comprend comme *cabinet d'expérience* invitant le visiteur à replonger et manipuler ses sensations - ici sonores - d'exposition, pour y accoler, s'il le souhaite, des commentaires vocaux, sensés ou non.

---

<sup>2</sup> Virginio Gaudenzi, « Le livre d'or numérique, une étude des publics in vivo ? », La Lettre de l'OCIM [En ligne], 185 | 2019, mis en ligne le 01 septembre 2020, consulté le 25 janvier 2021. URL : <http://journals.openedition.org/ocim/3200> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/ocim.3200>



Un commentaire signé et soigné ponctue le parcours du visiteur

L'archivage est souligné par le choix de matériaux nobles

Le visiteur bascule dans une posture analytique

Le visiteur sélectionne dans une bibliothèque d'extraits de l'exposition, juxtaposée au livre d'or, un objet qu'il commente

L'expression est située, elle est libérée d'une contrainte de pertinence générale

La bibliothèque d'extraits est doublée d'un microphone.

Le visiteur laisse une trace mêlant un extrait et sa voix, à moins qu'il ne préfère mixer 2 extraits ou 2 enregistrements vocaux.

Le dispositif vise à lui permettre de rester dans une posture sensible

Croquis 1. Du livre d'or au néo-livre d'or : 1) Le commentaire est l'objet du LO, 2) le commentaire est fédéré à un choix d'un extrait (force à incarner les choses, à se resituer, à habiter les sens, et 3) finalement le commentaire devient annexe, il n'est plus commentaire mais possibilité de s'enregistrer.

Les intentions du dispositif, en définitive, consistent :

- en premier lieu, à prolonger et promouvoir le *pour soi* (introspection plutôt que reporting), et plus précisément la posture sensible du visiteur, posture dont les milieux éducatifs divers s'accordent aujourd'hui à souligner l'importance et la fécondité : l'objectif est de prolonger l'expérience de l'exposition, de la faire durer « un peu plus longtemps », d'en outiller la réminiscence – en d'autres termes, d' *être plus dans l'exposition* ;
- voire, en second lieu, à tirer parti de ce travail dans les sens pour faire basculer le visiteur en position de créateur : le visiteur, sans attente de résultat, manipule, expérimente et par conséquent crée.

### 1.3. Brève présentation de Bribes

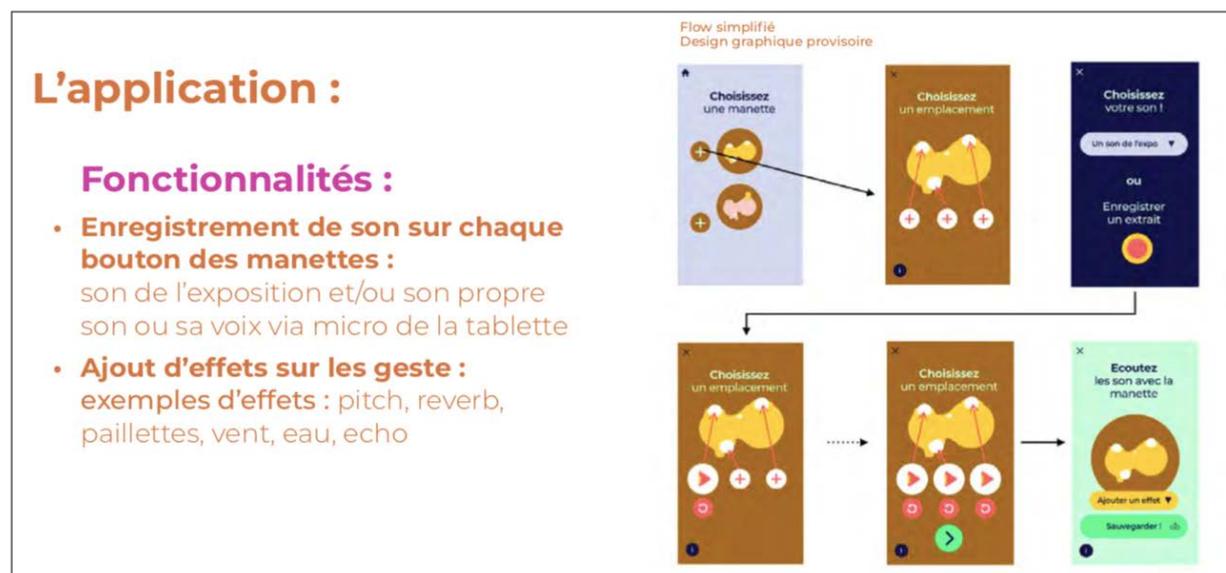
Bribes se présente comme un pupitre, pensé – aux yeux de ses concepteurs- pour accueillir le ou les visiteurs dans un espace visant l'introspection : il est conçu pour être utilisé debout, aussi bien par des enfants que par des adultes, et comporte deux rabats latéraux pour refermer l'espace de jeu (Photographie 11).

Le pupitre est agrémenté d'éléments visuels reprenant l'univers de l'exposition pour lequel il a été développé (champignons), et comporte, en son centre, l'écran d'interaction. Le jeu consiste à remplir les pistes sonores de deux manettes, respectivement jaune et rose, pour pouvoir ensuite déformer ces sources sonores manipulant les manettes : déformation automatique, par choix d'un filtre ; déformations manuelles - fine, par appui/ torsion de boutons/ joystick ; ou plus globale par gestes d'agitation des manettes (Graphique 1, voir aussi section 5).

Si le schéma attendu initial consistait à suggérer au visiteur de sélectionner une piste de l'exposition pour la commenter (variation du livre d'or), toutes les compositions sont en définitive rendues possibles : le visiteur entre les pistes son de son choix, sélection parmi les pistes issues de l'exposition proposées ou enregistrements ad hoc non contraints.



Photographie 11. Le pupitre Bribes, pensé comme cabinet de curiosité



Graphique 1. Schéma de principe de fonctionnement de Bribes. Flow simplifié

## 2. Bribes pour Shiny Gold : Contexte et contraintes d'étude

Le dispositif à évaluer correspond à la première adaptation de Bribes, commandée pour être adossée à l'exposition Shiny Gold, de Nelly Ben Hayoun, qui s'est tenue à la Gaité Lyrique, du 20 mai au 6 novembre 2022 (Photographies 2, 3, 4, reproduites à partir du site *Sortir à Paris*). Plusieurs spécificités, de l'exposition comme de son site d'accueil, doivent être soulignées.

### 2.1. Une exposition en elle-même déjà interactive, instagramable

Nelly Ben Hayoun a intégré, d'emblée, une dimension interactive dans son travail : son exposition consiste en une série d'installations avec lesquelles le visiteur est supposé interagir corporellement - traverser un tube intestinal, caresser des champignons, se plonger dans une piscine à balles ou encore, pour une interaction plus faible, se refléter dans le sol doré. De façon moins perceptible, les boucles sonores de l'exposition, reprises dans Bribes, ont été conçues pour évoluer pour partie selon les présences détectées.

A côté de cette dimension explicitement interactive de l'exposition, voulue par son auteure, celle-ci a ouvert par ailleurs - notamment du fait de ses couleurs - à une pratique du selfie, de plus en plus fréquente en musée et ici intense, lui valant, selon les médiatrices de la Gaité Lyrique, le qualificatif d'exposition instagramable.

Ces deux caractéristiques ont une incidence vraisemblablement ambivalente sur les usages du dispositif Bribes et sur ses effets potentiels.

- Dans ce contexte, Bribes n'ouvrirait pas une place pour un engagement du visiteur par son corps, l'interaction - autre que la déambulation - étant déjà bien présente dans une exposition considérée comme sui generis interactive. En ce sens, l'effet de bascule de posture d'un visiteur figé à un visiteur actif est probablement moindre que pour une exposition traditionnelle, dans laquelle le toucher, notamment, est proscrit pour la préservation des œuvres.
- Par ailleurs, la possibilité déjà présente de se *projeter en je* dans l'exposition a probablement eu pour effet, pour les uns, de faciliter l'entrée dans Bribes (poursuite d'interactions par ailleurs assez limitées dans l'exposition), pour les autres, d'en limiter l'attrait (possibilité déjà offerte et déjà pour partie épuisée).



Photographie 2. Entrée de l'exposition, au Niveau 1 de la Gaité Lyrique. L'accès se fait par les Mains de Marie Curie. @Sortir à Paris



Photographie 3. L'exposition Shiny Gold, commentée notamment pour son sol doré. @Sortir à Paris



Photographie 4. Vue sur l'une des installations. @Sortir à Paris

## 2.2. Le caractère opportuniste de notre étude

Un second lot d'opportunités/contraintes d'évaluation renvoie aux conditions concrètes de mise en expérimentation de Bribes.

### Période d'étude

La Gaité Lyrique et OVAOM ont convenu, pour cette première expérimentation, que deux pupitres pourraient être mis à disposition des visiteurs les mercredi, samedi et dimanche, du 8 octobre au 6 novembre 2022. Compte tenu de la fréquentation importante de l'exposition, cette première caractéristique n'a été que très peu limitante en matière d'accès à une population importante de visiteurs.

### Implantation des pupitres

Les pupitres de Bribes ont été installés sur le plateau de l'exposition (niveau 1 du bâtiment, Croquis 2), sans possibilité d'aménagements spécifiques, avec deux conséquences :

- Ils ne s'inscrivaient pas dans le parcours « naturel » des visiteurs ;
- Ils n'offraient pas de possibilités d'isolation sonore

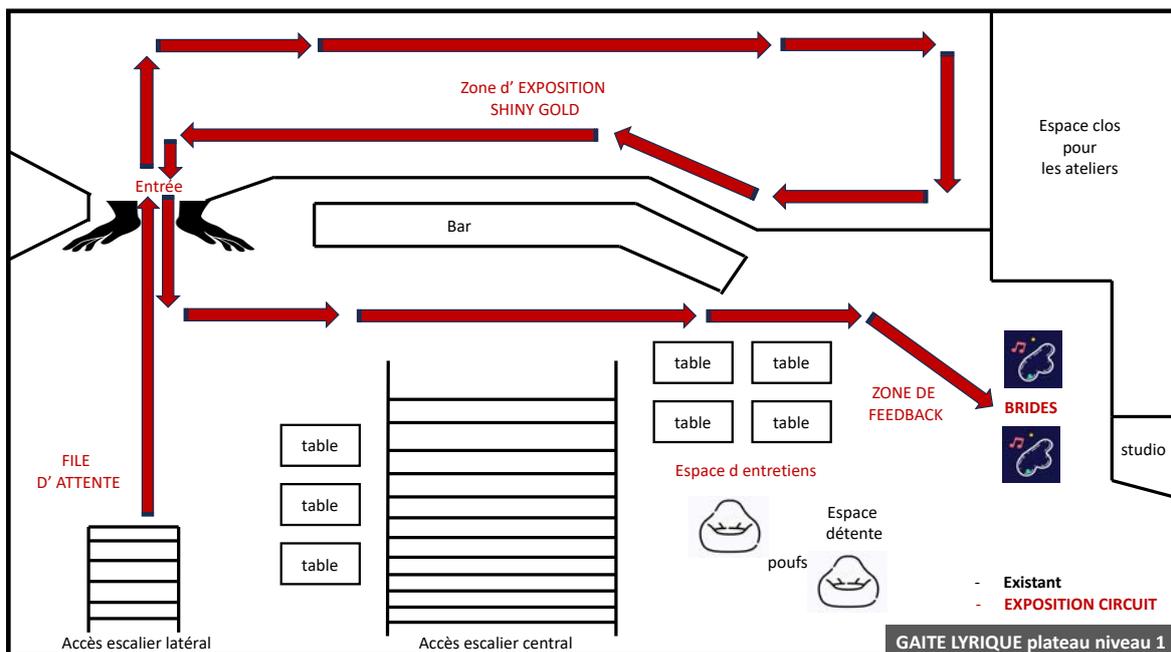
Cette première caractéristique - des pupitres non véritablement intégrés à un parcours scénographiques- a eu pour incidence très concrète d'introduire un critère

de sélection des utilisateurs de Bribes : seuls ceux sortant de l'exposition étaient sollicités pour les évaluations.

On peut par ailleurs avancer que les conditions d'utilisation des bornes étaient plutôt défavorables : outre qu'elles ne se trouvaient pas dans la foulée immédiate de l'exposition, elles exposaient leurs utilisateurs à tous les bruits du plateau. Excepté pour l'un d'entre eux, qui a détourné cette contrainte en opportunité en enregistrant sur l'une des pistes le halo de la salle, on peut vraisemblablement considérer que cette caractéristique a porté une limite aux usages du jeu (une fatigue sonore, exprimée indirectement dans l'envie de partir).

### Absence de salle de recueil dédiée

Cette forte exposition sonore des participants, potentielle enfreinte à leur jeu, était par ailleurs retrouvée en phase de recueil des données : excepté pour 10 sessions animées par l'équipe OVAOM, menées dans un espace à part - celui habituellement dédié aux ateliers programmés par la Gaité Lyrique, le recueil des données avait lieu, comme le jeu, dans l'open-space du plateau (Photographie 5).



Croquis 2 : Schéma de principe de l'implantation de Bribes sur le plateau, avec représentation fonctionnelle du parcours visiteur.



Photographie 5 : Vue d'un des pupitres de Bribes. A gauche, visible par le hublot : l'espace fermé pour les ateliers. A droite, l'espace de repos doté de coussins.

### Principe de sollicitation raisonnable

Il avait par ailleurs été précisé en début de projet que les participants devaient être recrutés à la volée, sur badge, sans contrepartie, avec pour consigne de perturber au moins leur expérience de visite de la Gaité Lyrique. Il s'agissait alors de limiter le temps de recueil, ce d'autant plus qu'une très forte affluence pour cette exposition se traduisait par un temps dans la file d'attente prolongé, atteignant souvent presque l'heure.

Il a toutefois été négocié d'offrir à 6 participants une entrée gratuite à un atelier en compensation d'une participation plus active au recueil, dans le cadre d'un véritable entretien intensif.

### Absence de logs

Notons enfin que le dispositif de jeu n'était pas équipé pour garder traces des actions successives des joueurs (les logs), les seules données potentielles enregistrées et récupérables étant les productions sonores des participants, si ces derniers franchissaient les dernières du jeu (enregistrement de la « configuration » de chaque manette : création d'un « instrument de musique » sur la base des pistes sonores sélectionnées/produites et des effets de déformation choisis).

### 3. Les recueils des données : outils, précautions, périmètres

L'évaluation du dispositif Bribes a été menée dans une perspective dite ergonomique, plus précisément dans notre cas d'anthropologie cognitive située, portée par conséquent par une des activités humaines réelles, ici usages réels du dispositif mis en relation – du fait de nos objectifs – avec quelques traits d'activité liés à la visite d'exposition juste précédente.

A l'instar d'une grande majorité des études SHS, il s'agissait donc de recueillir des matériaux empiriques correspondant aux vécus et pratiques de tiers, sur lesquels fonder une analyse.

#### 3.1. Les partis-pris méthodologiques

Aux contraintes pratiques décrites dans les paragraphes 2.2. ci-dessus, contraintes d'inscription acceptable de l'étude dans le contexte de vie du lieu culturel et limites techniques de technologie disponibles, se sont ajoutées deux contraintes méthodologiques, cette fois « auto-prescrites ».

##### **Ne pas perturber une activité fragile : ni observation, ni demande de verbalisations concomitantes à l'activité**

Les activités visées par l'analyse sont, à nos yeux, caractérisées par leur caractère hautement labile et fragile : l'engagement dans le jeu, dans la création, est sensible aux perturbations extérieures, en particulier à un être observé ou plus globalement un reporting simultané. A la différence d'activités routinières, ou bien maîtrisées, risque est ici ne pas laisser s'installer l'activité en voulant trop vite en capter des traces.

Pour des raisons à la fois éthiques – ne pas perturber l'expérience du visiteur, et scientifiques – préserver une validité écologique des données récoltées, nous avons donc choisi d'exclure deux des méthodes de recueil de données par ailleurs fréquemment mobilisées en anthropologie cognitive située : l'observation (éviter de placer sous le regard le visiteur, instable dans son jeu) et l'entretien simultané (ne pas le placer en situation d'explicitation immédiate d'une activité qui peine à atterrir).

##### **Préserver l'anonymat**

Par ailleurs, l'étude s'inscrit dans le cadre déontologique habituel de la discipline : outre qu'elle s'interdit un recueil de données masqué (observation participante non avertie), elle a cherché à préserver l'anonymat des participants en s'interdisant – faute de dispositifs d'anonymisation (ex : floutage des visages) tout enregistrement vidéo. Seuls des enregistrements audios, sur bandes sons non diffusées, ont été

effectués – dans le cadre uniquement des 6 entretiens prolongés, offrant un espace de discussion / d'exposé des conditions d'analyse plus ample.

### 3.2. Travailler avec le questionnaire

L'ensemble de ces contraintes a dirigé vers un protocole construit autour de l'administration d'un questionnaire assez bref juste après l'activité, lorsque le participant/ le groupe de participants quittait le pupitre de jeu.

Dans la large majorité des recueils, le questionnaire -papier crayon – était administré par un interviewer, et le participant – recruté à la volée en quittant le pupitre.

Certains questionnaires ont toutefois été auto-administrés – notamment dans le cas d'un groupe de joueurs souhaitant répondre séparément. Un quart environ des participants a par ailleurs été recrutés en amont de sa séance de jeu, dans la file d'attente (pour les entretiens) ou à l'entrée dans l'atelier (pour les participants des sessions dirigées).

#### **Un questionnaire en « je », ancré dans le vécu immédiat, avant d'aborder les questions spécifiques de l'étude**

Le questionnaire a été ligné post-hoc, de sorte à faciliter les traitements de données. Il est accessible en suivant le lien :

<https://docs.google.com/forms/d/12Yyv5HIS7xZk8fxa2Zliy2XXwmmgLN7peuzHzZYioOQ/prefill>

Un exemple de réponses, inscrites sur le coup en papier-crayon puis donc saisies post-hoc en ligne, est fourni en annexe (questionnaire du participant 56). L'ensemble des réponses, individuelles et synthétisées dans un tableau Excel, est également rendu accessible, ces données étant entièrement anonymes.

<https://drive.google.com/drive/folders/1JDvSKQy4wzbXuKuw6rG-ICA7Ke0OjFUo?usp=sharing>

Le nombre de questions posées au participant était restreint à 20, afin d'être compatible avec une disponibilité ne dépassant pas une vingtaine de minutes. S'ajoutent 9 items de caractérisation de la situation de recueil, remplis juste après par l'interviewer (nom de l'interviewer, date et heure du recueil, caractérisation du groupe de répondant – si celui-ci était en groupe, forme d'administration du questionnaire – auto-administré ou présence d'un interviewer, présence ou non d'une médiation pendant le jeu, champ ouvert aux observations diverses de l'interviewer).

Le recueil s'ouvrait par 6 questions ouvertes, moins intrusives, puis cherchait à multiplier les questions fermées (9 sur les 12 restantes) de sorte être à la fois moins chronophage et moins coûteux cognitivement (ex : redonner une liste des musiques plutôt que de travailler sur la mémoire des morceaux).

Dans une logique, toujours, de validité écologique, le questionnaire aborde dans un premier temps l'activité concrète de création du visiteur, autrement cherche à reconstruire ce que chacun a *réellement fait* avec les manettes (ce qui explique la longueur résiduelle des questionnaires, en dépit du principe d'économie temporelle par ailleurs suivi). Ce n'est donc que dans un second temps que les questions de recherche conception soulevées – celles des effets du jeu sur la visite – n'étaient abordées, au prisme des descriptions préalablement fournies, dans l'idée d'éviter des réponses de principe, dégagées des pratiques effectives.

### **Une base commune, ouvrant dans la mesure du possible, à entretien**

Dans les faits, chaque questionnaire était administré de façon souple par l'interviewer, disposé à encourager les digressions du répondant dès les premières questions pour basculer dans un format proche de l'entretien. Le questionnaire valait par conséquent volontiers pour grille d'entretien si la relation au répondant s'y prêtait – avec pour principe de ne pas interrompre une verbalisation, et même de l'encourager si elle abordait spontanément une question abordée plus en aval dans l'entretien. L'objectif était en premier lieu d'installer le répondant dans son vécu, sans crainte d'aborder, le cas échéant, les items dans un ordre différent, réordonné par la narration du joueur. L'interviewer veillait à réduire au maximum son intrusivité, par l'usage des techniques classique de relance empruntées à l'entretien d'explicitation (Vermersch, 1994) : relances en écho, relances vides de contenu ... De même, le recueil avait si possible lieu en revenant au pupitre, pour replonger le répondant en situation de jeu, éventuellement face à ses traces dans le cas où ce dernier avait enregistré ses productions.

L'interviewer veillait en revanche, en fin d'entretien, à reparcourir, tous les items, de sorte à chercher à obtenir une base comparable, sans toutefois forcer les réponses. Il s'en tenait également à la stricte base de questions dans le cas d'un ressenti de peu de disponibilité du répondant.

### **3.3. Aborder la posture de création : Bibliographie de référence**

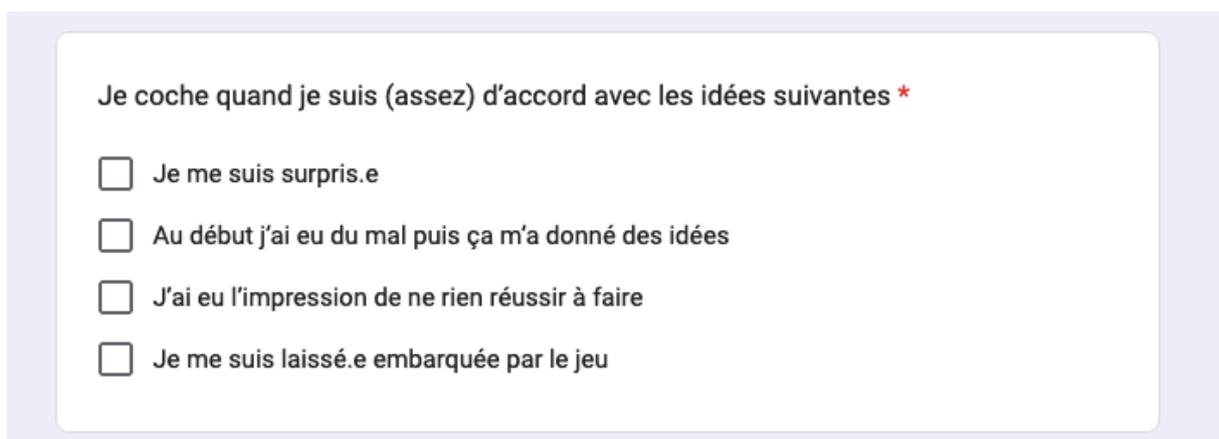
*« Ce que je fais m'apprend ce que je cherche », Paul Klee*

La question de la *mise en position de créateur*, ou encore de *créativité*, est de plus en plus l'objet d'étude, avec la valorisation sociale croissante des processus de « production de soi ».

Plusieurs traditions d'étude coexistent. Nous avons ici pris le parti d'écarter les analyses de créativité de type expérimentalistes, d'une part, par critique de la notion même de *créativité* (vue selon notre épistémologie comme « compétence sociale » utilisée à des fins de discrimination d'individus, perçus comme plus ou moins performants dans des démarches d'innovation), d'autre part car leurs critères traditionnels – nombre d'items produits, fluidité mentale ... - sont à nos yeux insatisfaisants.

Par affinités théoriques, c'est donc un rapport de recherche initié par la chaire UNESCO, intitulé « la création comme expérience »<sup>3</sup>, rédigé dans une perspective d'analyse des activités voisines de la nôtre et dont est tirée la citation en exergue de ce paragraphe - que nous sommes allés puiser des sources d'inspiration pour appréhender, quantitativement, le déploiement que nous cherchions à examiner d'une effective mise en création du joueur. Le tableau 1 ci-dessous reproduit les 8 critères d'une activité créative dégagés par cette recherche qui nous ont semblé les plus éloquentes. Etablis sur les bases croisées de lectures d'autobiographies et d'entretiens contemporains menés auprès de personnalités dites créatives, issues de champs aussi divers que l'art ou la recherche scientifique, ces résultats décrivent tout à la fois l'engagement dans une posture créative puis l'activité de création s'affirmant ainsi que son issue. Compte-tenu de l'intention de Bribes et de son cadre d'usages, seuls ont été retenus - et passés en police bleue - les marqueurs d'une « simple » bascule en posture de création, sans prétendre à qualifier de créatives les développements d'activités supportés par ce dispositif.

3 de ces critères ont donné lieu à la formulation de 3 items de notre questionnaire, interrogeant explicitement, une fois le répondant ancré dans son expérience, son auto-évaluation sur ces dimensions (Photographie 6). Des traces de mise en création, faisant plus largement écho à la recherche Barbier et al., 2023, ont par ailleurs été recherchées dans une analyse de contenus à la volée de deux des champs libres : Q1 : « A chaud, ma première impression en sortant du jeu » et Q4 : « Je décris comme ça me vient comment j'ai fait pour la (création décrite) composer ».



**Je coche quand je suis (assez) d'accord avec les idées suivantes \***

- Je me suis surpris.e
- Au début j'ai eu du mal puis ça m'a donné des idées
- J'ai eu l'impression de ne rien réussir à faire
- Je me suis laissé.e embarqué.e par le jeu

Photographie 6. Item du questionnaire interrogeant explicitement les dimensions créatives de l'activité.

<sup>3</sup> Barbier, J.-M. ; Vitali, M.-L. ; Dutoit, M. ; Martin, S. & Quang, L.-P. (2019). *La création comme expérience : rapport de recherche : Programme coordonné de recherche sur les expériences de création*. Cnam. 2019. hal-04030063. <https://cnam.hal.science/hal-04030063>

## 8.1. Engager la performance pour faire émerger l'intention

8.1.1. Pour les créateurs, la création n'est pas précédée d'une intention ordonnée autour d'un résultat défini à l'avance, d'une représentation ou image anticipatrice du produit final

8.1.2. L'"amont" d'une expérience de création est éprouvé comme un mouvement, une pulsion, une envie de faire

8.1.3. Les créateurs évoquent souvent une forme de jaillissement soudain.

8.1.4. Ce jaillissement joue une fonction de "déclat" ; il est désigné comme une "idée" à la fois nécessaire et confuse

8.1.6. La première performance est une base, une trace, qui permet la poursuite de l'activité. Elle est un premier possible-en-acte

8.1.7. Le premier produit donne sens à la mobilisation de ressources antérieurement accumulées dans la biographie du créateur

8.1.9 Ce n'est qu'au terme du processus de création que le créateur prend conscience de sa propre intention

## 8.2. Inhiber les constructions de sens opérées autour de la conduite habituelle de l'action

8.2.1. Dans les moments de création, les créateurs reconnaissent être en multi-activité

8.2.2. C'est par rapport à l'action principale que sont évoquées des situations de décrochage, de débrayage, de lâcher prise, de déconnexion

8.2.4. Ces situations de décrochage sont vécues comme des moments de détachement de soi, de ses ressources personnelles habituelles : habitudes de pensée, habitudes de comportement

8.2.5. Elles sont vécues également comme des moments de déstabilisation émotionnelle, de doute

## 8.3. Laisser advenir à la conscience le produit d'une activité sous-jacente

8.3.1. Lorsqu'ils évoquent les conditions de surgissement d'une nouvelle idée, les créateurs font part en même temps de l'existence d'un long travail antérieur qui serait assuré par une autre part d'eux-mêmes que celle dont ils ont conscience

8.3.5. La création a ceci de commun avec l'invention qu'elle consiste à opérer un choix entre différentes combinaisons en fonction de leur pertinence

8.3.7. Le résultat de ce choix s'impose au sujet comme une certitude et génère une nouvelle grammaire d'activité

## 8.4. Rassembler ce qui est épars

8.4.1. Le produit de la création est une recombinaison

8.4.2. Cette recombinaison singularise l'auteur tout en s'inscrivant dans une histoire

8.4.3. Le créateur se reconnaît dans ce produit

## 8.5. Vivre un moment de rencontre, de 'cristallisation'

8.5.1. Le moment même de création fait "événement" pour le sujet

8.5.2. Cet événement est une rencontre entre perception d'un environnement physique ou social et perception de soi

8.5.3. Cette rencontre est accompagnée d'une émotion, d'une réorganisation des constructions de sens du sujet

8.5.4. Cette réorganisation est une reconstruction/transformation de l'expérience du créateur et s'inscrit dans sa biographie

Tableau 1. Extraits des invariants identifiés dans les activités de création par le rapport Barbier et al., 2019.

### 3.4. Précautions déployées

#### Prétests du questionnaire

Le questionnaire soumis aux participants a connu 3 versions, de sorte à s'adapter au réel du terrain et à s'affiner en fonction des réponses des participants : une version de prétest, une V1 – déroulée sur les premiers jours, puis une V2, stabilisée sur la suite des essais. La dernière version utilisée est à nos yeux satisfaisante, bien qu'elle pourrait idéalement être encore réduite - le temps de passation minimum restant légèrement trop long.

#### Croisement de regards

L'équipe de recherche s'est délibérément construite autour de trois intervenantes, de sorte à permettre un croisement de regards, précieux dans ces analyses – qui, bien que guidées par questionnaires - restent largement fondées sur une interaction entre le participant et l'interviewer.

### 3.5. Problématique évacuée

Soulignons que le protocole déployé a laissé de côté la question, par ailleurs cruciale pour l'évaluation de ce type de dispositif, de caractérisation des visiteurs qui s'en saisissent. Il eut été en effet intéressant de documenter aussi le flux de visiteurs quittant l'exposition sans passer par un usage de Bribes.

Le choix a été guidé, d'une part, par un souci d'économie des recueils (se centrer en premier sur la population qui a joué, plus aisée à « capter » que celle qui n'a pas joué – probablement composite, ceux qui ne sont pas attirés, ceux qui n'ont pas vu, ceux qui n'ont pas le temps ...), d'autre part, car les conditions d'implantation des bornes n'étaient ici pas favorables pour se prononcer sur ce versant (voir 2.2. : des bornes non intégrées à la scénographie de l'exposition, en marge du parcours « naturel » des visiteurs).

## 4. Premiers résultats : Caractérisation de notre base de données

### 4.1. Les publics effectivement rencontrés

Afin de se doter d'un maximum de chances, un recueil des données a été prévu sur la totalité des 12 jours de mise à disposition des bornes OVAOM, excepté deux d'entre eux (bug technique sur les bornes sur l'une des premières journées, indisponibilité des 3 interviewers l'autre). Cette couverture maximale des plages d'usage visait aussi à éviter un biais de sélection des participants par l'horaire. La

population de visiteur du mercredi, par exemple, est probablement distincte – plus familiale – que celles des jours de week-ends ; de même que famille et « jeunes » - les deux publics essentiels de Shiny Gold – ne se répartissent vraisemblablement pas identiquement selon les tranches horaires.

Comme mentionné plus haut, le recrutement – sauf pour les entretiens et les participants aux ateliers d'enfants de la Gaité Lyrique (par définition, des familles) – a été mené de manière entièrement opportuniste, l'interviewer présent tachant – une fois disponible – de retenir chaque utilisateur sortant d'un pupitre, en suspendant au maximum tout critère. Ainsi, nous n'avons pas tâché, à mi-projet, d'équilibrer les groupes, par exemple sur des critères de genre et d'âge, mais plutôt d'avoir un reflet de la population passante filtré si possible « uniquement » par des questions de disponibilités de l'interviewer.

### **Une base 62 réponses issues de visiteurs en large majorité « en autonomie » face au dispositif Bribes**

En définitive, notre base de données est composée de 62 questionnaires, dont 49 issus de la version stabilisée du questionnaire (Tableau 2). Conformément à notre critère, la quasi-totalité des interviewés sortaient de l'exposition avant leur séquence de jeu sur Bribes. 5 exceptions ont toutefois été faites, compte tenu de recueil engagés – en début d'étude (V1 du questionnaire) – avant de s'assurer de la visite des répondants. Leurs réponses ont été maintenues dans le panel du fait de leur intérêt (Tableau 3). 6 questionnaires ont été auto-administrés : il s'agissait dans tous les cas de répondants venus en groupe et dont le binôme était en parallèle interrogé par l'interviewer (Tableau 4). Dans 81% des cas, le/les joueurs ont découvert seuls le dispositif ; dans les 19% restant, ils ont été guidés – dans le cadre d'un atelier, ou plus rarement par un médiateur volant présent sur le plateau (Tableau 5).

Version du questionnaire	Nombre de réponses
V1	13
V2	49
Total général	62

Tableau 2. Répartition des questionnaires par version

Visite exposition	Non	Oui juste avant	Oui, mais un jour précédent	Total général
Effectif	3	57	2	62

Tableau 3. Distribution des participants sur le critère de visite préalable de l'exposition

	Non	Oui
Questionnaire autoadministré	57	6

Tableau 4. Nombre de questionnaires autoadministrés

Médiation	Non	Oui
Effectif	50	12
	81%	19%

Tableau 5. Nombre de participants ayant été guidés dans leur usage du jeu

### Des visiteurs « tout venant », avec une prédominance des dyades parents-enfants et des binômes de jeunes adultes

Les répondants au questionnaire n'avaient que dans une minorité des cas joués en solitaire sur le pupitre (Tableau 6). Dans plus de 4 cas sur 5, le visiteur s'était en effet présenté au pupitre Bribes en binôme (61% des cas) ou en groupe d'au moins 3 personnes (23%), pour une session de jeu au moins en partie collective (Tableau 7).

Les dispositifs OVAOM sont habituellement plutôt adressés, du fait de leur design, aux jeunes enfants (5-10 ans). Les utilisateurs spontanés de Bribes ici observés sortent pour partie de ce domaine d'usage : ils comportent des enfants accompagnés d'adultes mais aussi, à 50%, de jeunes adultes – ces derniers jouant en couple, binômes complices (« copines », fratrie) ou groupe d'amis. La rareté des passages d'adultes de plus de 35 ans sans enfant (au nombre de 5, seuls ou en binôme d'amies dans un cas) est marquante, toutefois difficile à interpréter : s'il est tentant d'émettre l'hypothèse que la présence d'un enfant justifie ou facilite l'accès à ce qui se présente comme une borne de jeu, rappelons que le public de Shiny Gold semble en lui-même, indépendamment de Bribes, un public constitué essentiellement d'adultes jeunes ou de familles. Des statistiques de la Gaité Lyrique pourraient ici aider à déterminer si le dispositif post-visite a réussi à capter, indépendamment de son implantation défavorable, un public à l'image de celui des visiteurs de l'exposition.

Dans la majorité des cas, le répondant est un adulte (Tableau 8) : compte-tenu du temps imparti pour le recueil de données, et pour éviter les réticences parentales, nous avons en effet fait le choix de s'adresser à l'adulte plus qu'à l'enfant dans le cas de dyade parent-enfant composée d'un enfant de moins de 7-8 ans. Outre de possibles réticences parentales, les questionnaires n'étaient pas adaptés à la conduite d'un entretien avec les plus jeunes. Le répondant relate en revanche dans ces configurations une activité collective, qui, selon la dyade, pouvait être autant menée par l'enfant que par son parent.

Configuration au pupitre	Joueur seul	Binômes de joueurs				Groupe de > 2 personnes	
	Seul(e)	2 ami(e)s	2 frères-sœurs	Couple jeune	Dyade enfant-parent	Famille	Groupe d'amis
Nombre de	10	18	2	8	10	9	5
	16%	29%	3%	13%	16%	15%	8%

Tableau 6. Composition des sessions de jeu, alternativement individuelles ou collectives

Je suis	Un.e adolescent.e	Un.e adulte	Un.e enfant
Effectif	10	38	14
	16%	61%	23%

Tableau 7. Répartition du panel de participants par grandes classes d'âge de vie

Tranche d'âge	<6 ans (jeunes enfants)	6-10ans (enfants)	10-13ans (préados)	13-16ans (ados)	16-20ans (ados +)	20-35ans (jeunes adultes)	> 35ans (adultes)
Nombre de	5	9	6	4	9	22	7
	8%	15%	10%	6%	15%	35%	11%

Tableau 8. Idem. Classes d'âge affinées.

#### 4.2. Brosser à gros traits leurs activités de jeu

La description des activités de jeu n'alimente pas directement les questions de recherche du rapport, pour mémoire centrées sur les effets d'un dispositif post-visite dans le cadre de parcours muséal. Celle-ci est toutefois considérée comme préliminaire : elle contribue, à nos yeux, à la validité des données d'évaluation ultérieures en forçant en ré-ancrage en situation, dans le réel de ce qui s'est passé, et permet par ailleurs de contextualiser les effets décrits dans les parties suivantes (voir 3.2).

##### **Des sessions de jeu plutôt brèves, mais atteignant une complétude minimale**

Compte-tenu de nos partis-pris méthodologiques, et des conditions d'intervention voulues les moins perturbantes possible pour le lieu de culture (voir 2.2, principe de sollicitation minimale), l'administration des questionnaires se faisait sans insistance. Dans les 2/3 des cas, toutefois, cad pour 41 questionnaires, les verbatim produits ont suffi à décrire complètement au moins l'une des créations du participant, soit plus précisément à minima les contenus de chaque piste sonore (tel morceau, ou telle chanson - tel bruit, pour un enregistrement micro), la description des effets étant en revanche plus délicate à rétablir (Tableau 9, Croquis

3). Une analyse plus exigeante de notre base de données pourrait reprendre les statistiques ultérieures en se restreignant à ce sous-corpus, a priori plus fiable.

Description création préférée	Complète	Incomplète
Effectif	41	22
	66%	35%

Tableau 9. Complétude des descriptions



Croquis 3. Trois exemples de création (schéma de principe sous forme visuelle). P10, P34 et

Les temps de jeu des participants n'ont pas fait l'objet de mesures objectives, selon nos souhaits de ne pas perturber l'activité par une observation et du fait de l'absence de logs dans cette version encore prototype de Bribes (voir 3.1.). Il était toutefois demandé aux répondants d'estimer leur temps de jeu. Ces données donnent une tendance, à prendre avec recul d'une part, car seuls 2/3 des participants se sont dit en mesure de fournir une indication, d'autre part, car la perception du déroulement du temps n'est pas stable pour tous (d'autant plus que l'on est engagé dans un jeu).

Ces autoévaluations décrivent des sessions de jeu assez courtes, entre 5 et 10 minutes pour la majorité, avec quelques usages plus prolongés (Tableau 10). Les motifs d'arrêt de jeu évoqués se distribuent essentiellement dans deux catégories (Tableau 11) :

- « l'envie de partir », rapportée parfois à une activité précise, mais à nos yeux probablement liée au bruit environnant, la fatigue en station debout, le « besoin de sortir d'un espace clos » après une longue attente ;
- Et un sentiment de « complétude », exprimé dans des formulations de type « j'avais fini ma manette » ou « j'avais fait le tour ».

La durée de jeu ne constitue pas en elle-même un facteur de réussite du dispositif ; toutefois ces retours pointent des améliorations possibles du prototype Bribes,

notamment en termes de guidage (explorer plus de possibilités) ainsi que les enjeux à sa meilleure insertion dans un parcours muséal. On retiendra inversement, positivement, que le sentiment de « complétude » est un indicateur positif de ressenti d'accomplissement minimal.

Temps de jeu autoestimé	5 min	5-10 min	10 min	10-15 min	15 min	NA
Nombre de	12	10	7	10	4	19
	19%	16%	11%	16%	6%	31%

Tableau 10. Durées auto-estimées des sessions de jeu

Le nombre d'essais réalisés est difficile à établir. Le terme d'essai, tout d'abord, s'est révélé ambigu : les analyses post-hoc ont montré qu'il avait été compris par certains participants pour décrire la sélection ou l'enregistrement d'une piste et non d'une manette complète. Par ailleurs, les phases de tâtonnements n'ont pas bord : il n'est pas aisé de décompter les essais pour partie informes. Une fois supposé établi, le nombre d'essais reste difficile à interpréter : une activité créatrice peut tout à la fois s'épanouir en horizontalité – dans une profusion d'essais, ou en verticalité, dans l'approfondissement de la construction d'un instrument. Le décompte demandé, lorsqu'il a pu être effectué, indique qu'une large majorité des participants ramassent leurs tentatives en deux essais, l'un par manette. Ceci indique alors une curiosité minimale (tenter les deux manettes), mais aussi une affordance « prescriptrice » des dispositifs de jeu, tout se passant comme si les participants cherchaient un guidage. Quelques participants ont à ce titre manifesté une « déception » liée à une attente de contraste plus marqué entre 2 manettes – rose et jaune (« je n'ai pas compris la différence entre les 2 manettes »).

« J'ai arrêté de jouer car ... »	Effectif	Exemple de verbatim
Autre chose à faire après	19	"maman voulait qu'on mange notre gouter" "on s'est dit qu'on va aller voir autre chose, il fait beau" "on voulait revoir l'expo" "on veut y aller" "il est temps de rentrer"
Discuter avec le médiateur	2	
Jeu pas compris/ résultat peu tangible	2	"on n'arrivait pas à voir le résultat"
Jeu bloqué	1	
Laisser la place	2	il y avait des gens derrière

Intérêt épuisé / bonne vision du jeu	15	"ça suffisait" "on avait fait le tour" "3 sons c'est déjà pas mal" "je n'avais plus d'idées" "j'en avais marre" "j'étais fatiguée"
Complétude d'une production/ satisfaction	11	"on avait fini notre son" "c'était terminé" "j'avais fait les sons, j'avais bien joué, j'avais laissé ma trace" "on a eu le résultat, on avait fait notre petite expérience" "j'avais fait un test avec les 2 manettes"
Autre	3	"je ne sais pas" "j'avais compris le but"
NA	6	

Tableau 11. Les motifs de clôture de session de jeu

### De premières traces de mise en activité de création, pour partie toutefois enfreintes par une maturité incomplète du dispositif

La question d'entrée dans le questionnaire, délibérément ouverte, cherchait à capter le ressenti dominant au sortir de la session de jeu (Q1, « mon impression, à chaud »)<sup>4</sup>.

Les verbatim produits ont été recodés de sorte à en dégager des arguments (traits sémantiques). Par exemple, « c'est super ludique, les formes sont cool avec les manettes, on se demande ce que c'est, ça donne envie » est recodé en 2 arguments : « drôle, ludique » et « agréable, sensuel, tactique ».

On relève, sur 99 arguments, 17 retours négatifs, qui soulignent, aux yeux de 13 participants, une incompréhension au moins partielle du jeu, tandis que 4 l'estiment « trop court » et n'en perçoivent pas « l'intérêt » (Tableau12) : ceci invite, indépendamment de la problématique d'inscription de Bribes dans un parcours muséal, à réengager un cycle de reconception du dispositif, pour en clarifier les usages, en particulier s'il est pensé pour des usages sans médiations.

Passée cette limite, les arguments positifs avancés sont encourageants au regard des intentions du dispositif. L'argument le plus fréquent (30/99, soit près d'un 1/3) est une expression d'amusement (« c'est drôle, ludique ») - en cohérence avec des rires assez fréquemment observés. Les utilisateurs, souvent elliptique, soulignent

<sup>4</sup> Elle porte l'inconvénient de conduire une partie des participants dans une posture de jugement, par analogie aux évaluations d'expérience sollicitées de manière très fréquente (après un voyage en train, un séjour à l'hôtel, un achat ...), avec toutefois l'avantage de dégager ce qui est juste après-coup « le plus saillant ».

aussi leur plaisir (18/99). Plus marginalement, ils pointent la « sensualité » du dispositif (5/99). Ces dimensions sont de bons indices de bascule dans une activité de création, souvent caractérisée par la mise en jeu du corps / des sens, le bouleversement de l'habitus / des schèmes traditionnels d'action – décalage producteur d'un rire de soi, et plus fondamentalement une difficulté à se laisser décrire : l'activité créative travaille avec le flou et, inédite, n'a pas de mises en mots préalables.

Jeu "trop court" (intérêt non perceptible)	Pas compris, compliqué	Drôle, ludique	Intéressant	Créatif	Fédérateur	Cool, chouette, stylé, trop bien	Agréable ("sensuel", tactile)	Autre (permissif, réflexif...)	NA (pas de réponse)
4	13	30	5	7	4	18	5	11	2

Tableau 12. Analyse de contenus des verbatim produits en réponse à Q1 : « à chaud, je donne mon impression »

### Des sessions de jeu individuelles ou collectives, ou encore modulaires

Nous avons vu plus haut que les pupitres de jeu ont accueilli dans 4 cas sur 5 environ plusieurs visiteurs (2 ou plus, voir Tableau 6, section 4.1.). L'analyse plus fine, bien que non tracée, de ces séquences collectives montre que celles-ci ont pu se dérouler selon les schémas variables :

- le leadship d'un des visiteurs : typiquement le parent – ou l'enfant, dans la dyade parent-enfant ;
- des leadership croisés par manette : l'un « dirige » pour la conception d'une manette, puis inversement ;
- une division des tâches, répliquées pour chaque manette : typiquement, seul l'un des visiteurs produit les vocalises ;
- une collaboration démocratique ;
- ou encore, une alternance de phase collective et individuelle – avec une séparation temporaire du binôme : l'un des visiteurs quitte le pupitre pour s'installer en face, puis revient – ou non – vers son partenaire, ponctuellement ou durablement.

Ces diverses formes d'activité collectives pourront être suivies avec plus d'attention dans une étude ultérieure. L'interaction en binôme est probablement pour partie appelée par la présence de deux manettes. Quoi qu'il en soit, ces premières observations laissent aussi envisager une qualité remarquable du dispositif : celui-ci accueille le groupe de visiteurs à sa sortie, sans le fracturer, ce qui est intéressant à la fois du point de vue d'un travail de la créativité, auquel il contribue

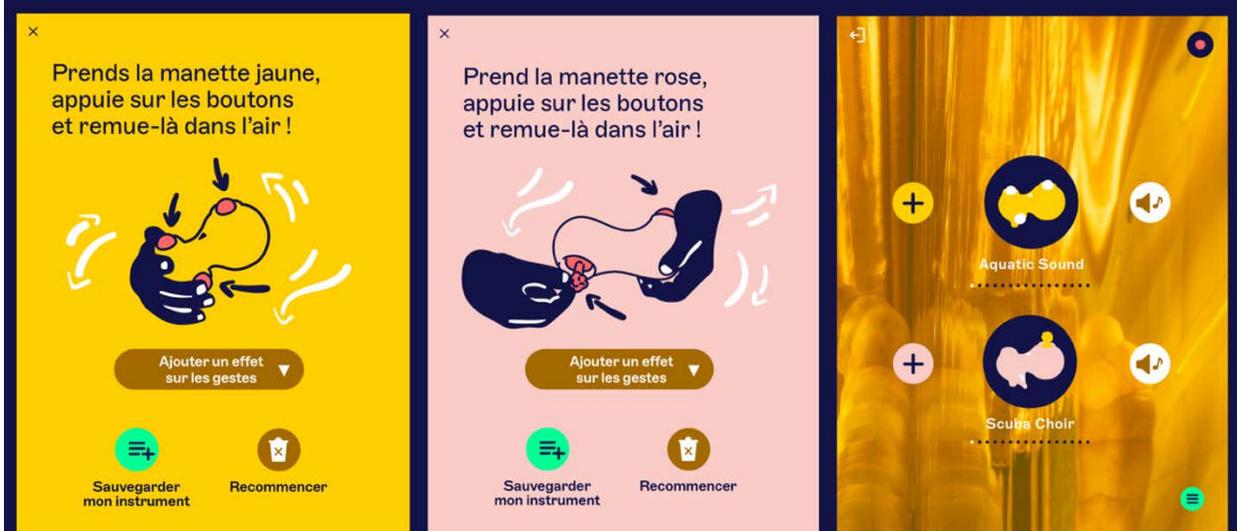
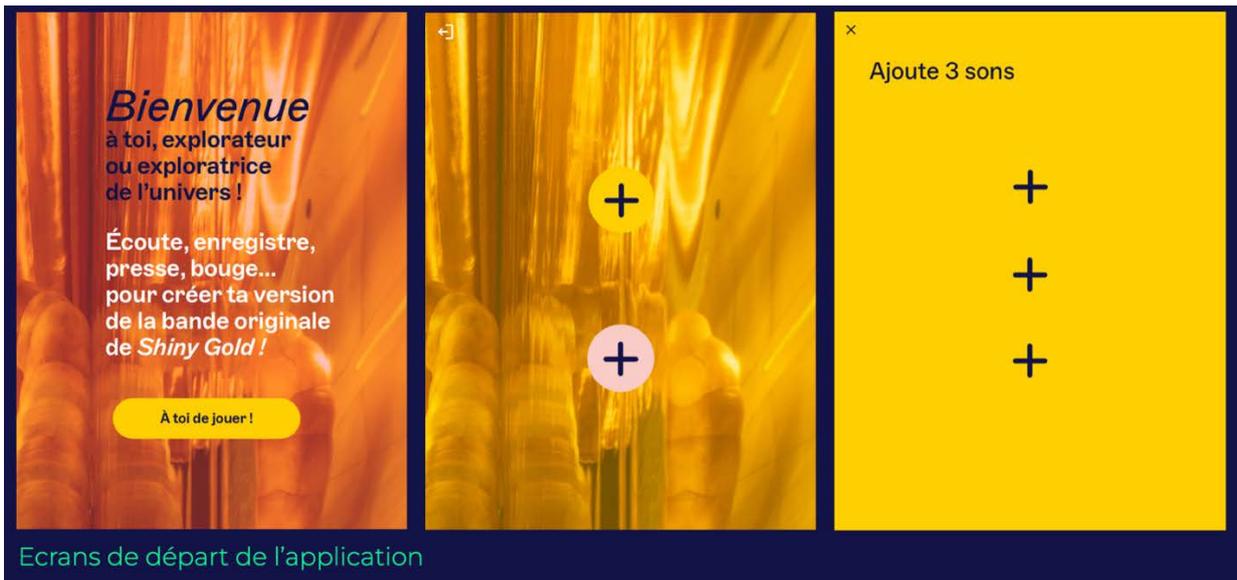
probablement (via des rebonds entre participants), et du point de vue de l'exposition, dont la dynamique de parcours est respectée.

## 5. Description plus fine des activités de composition : une base pour la suite

L'entrée dans une description un peu plus avancée des activités de jeu des visiteurs – et plus précisément ici, des compositions auxquelles elles aboutissent – alimente indirectement la problématique de recherche attachée au lieu de culture (l'intérêt à mettre à disposition un dispositif post-visite). Elle sert à penser l'évolution du dispositif Bribes – dans une perspective de reconception, et permet d'introduire les questions de mises en créativité des visiteurs, cette fois au cœur de la mission d'étude.

La série de photographies 7, ci-dessous, reproduits les interfaces d'écran correspondant aux étapes théoriques de jeu.





Série de photographies 7. Parcours de jeu théorique

### Jaune plutôt que rose, mais toujours une préférence guidée par l'espace de liberté ?

Les sessions de jeu, nous l'avons, ont été majoritairement assez brèves et guidées, pour la plupart, par l'idée - si ce n'est de « remplir » - de « tester » les deux manettes (créer deux instruments).

71% des participants désignent sans embarras, parmi leurs essais, une création préférée (13 ne répondent pas à la question, 5 ne parviennent pas « à trancher »). Celle-ci a été réalisée, dans près de 2 cas sur 3, sur la manette jaune (Tableau 13).

Ce résultat n'est pas trivial, car c'est la manette rose qui porte le bouton d'interaction que des études antérieures montrent habituellement comme préféré : le joystick, dont la manipulation est plus simple, plus intuitive, plus « drôle » que celle du bouton pression (Photographies 8 et 9) Le recueil des données n'a ici pas été systématique, toutefois les commentaires spontanés accompagnant la réponse à cet item, lorsqu'ils ont eu lieu, expliquent la préférence pour la manette jaune - minoritairement - pour une question de couleur (ceux et celles qui n'ont testé qu'une manette), et majoritairement - car cette manette, dotée de 3 pistes et non de 2, « offrait plus de possibilité ». Inversement, la sensibilité au joystick constitue l'argument remonté, de nouveau lorsqu'il y a eu production de commentaires, par les joueurs préférant la manette rose.

P35, indécise, déclare ainsi préférer « la rose pour le joystick » et « la jaune pour les sons produits », ce qu'explique P10, comme P55 et P61, qui avancent une préférence pour la manette jaune du fait de « plus de possibilités », « il y a plus de sons ». Dans les deux cas, il semble bien que ce soit un critère de plus grande ouverture perçue qui dirige la préférence.

Essai préféré	Jaune	Rose	Les 2	NA	
Nombre de	28	16	5	13	62
	45%	26%	8%	21%	

Tableau 13. Désignation de la création préférée, lorsque le joueur/ groupe de joueurs a utilisé les 2 manettes (NA : une seule manette a été prise en main)



Photographie 8. Déformation manuelle des sons par joystick, sur la manette rose



Photographie 9. Déformation manuelle des sons par pression des boutons, sur la manette jaune

## Un dispositif à simplifier autour de la déformation manuelle des sons ?

Les reconstitutions des activités - en rappelant toujours les limites des questionnaires-entretiens- laissent penser que les visiteurs ont rarement déroulé « en entier » la séquence de jeu (Tableau 14, voir aussi session 4.2. : motifs d'arrêt de jeu).

Questionnés sur les temps passé sur chaque étape du jeu, les visiteurs sont près de 70% à déclarer un temps consacré à choisir/ enregistrer les pistes (étape 1), et restent nombreux à citer les opérations de déformation les sons à l'aide des filtres (étape 2) ou plutôt à l'aide des boutons (étape 3). Le temps passé sur l'une ou l'autre de ces activités a été vraisemblablement variable selon les visiteurs si on accepte l'hypothèse que les visiteurs ont eu tendance à passer plus de temps sur les opérations préférées. Seule une partie des visiteurs a mentionné l'étape 4 - les verbatim concomitants indiquant que la possibilité de déformer les sons en agitant les manettes n'a été perçue que par une minorité. Peu, en l'occurrence 10 des 62 répondants, ont été jusqu'à jouer simultanément avec leurs deux « instruments » (étape 5). Près d'un visiteur/groupe de visiteurs a toutefois enregistré sa production en l'état, y compris non finalisée, à l'aide du dispositif dédié (27%) ou avec son téléphone (19%) - souvent lorsque le dispositif dédié n'était pas compris. La volonté d'inscription d'une trace s'inscrit vraisemblablement dans une culture actuelle d'un « self-reporting » permanent : elle n'en dit toutefois pas moins une certaine « fierté », ou « exceptionnalité minimale » de la session pour mériter un partage. Notons à cet égard que l'une des participantes, déçue par sa production, l'a finalement effacé (Tableau 15).

Quand je repense à tous mes essais, je dirais que j'ai surtout passé du temps/ pris du plaisir à (plusieurs choix possibles)

Choisir les 2 (ou 3) pistes son (étape 1)	43	69%
Tester les effets (du menu déroulant) (étape 2)	33	53%
Déformer les sons avec les boutons et le joystick (étape 3)	41	66%
Déformer les sons en agitant les manettes (étape 4)	25	40%
Jouer avec mon instrument (étape 5)	10	16%
NA (non pertinent, pas de réponse)	2	3%

Tableau 14. Explorations des étapes de jeu. Distributions des temps passés sur chaque opération déclarés par les joueurs.

"J'ai ..."	enregistré et exporté ma production	effacé ma production	enregistré avec mon téléphone	filmé avec mon téléphone	aucun des deux	NA/ NP
Nombre de	17	1	12	1	29	2
	27%	2%	19%	2%	47%	3%

Tableau 15. Rapports d'inscription à la production

Le plaisir a été pris majoritairement dans la déformation des sons, en particulier déformation manuelle avec jeu sur les boutons (Tableau 16). Les effets des filtres sont parfois cités mais pas toujours suffisamment perceptibles/lisibles (insert verbatim). La déformation par agitation des manettes – outre qu'elle a souvent échappé – plaît moins : peu aisée du fait de la présence d'un câble antivol reliant la manette au pupitre, elle est en outre – comme les filtres – peu lisible pour beaucoup, et semble rapidement irritante pour les parents (l'enfant « s'excite », de même que plusieurs parents ont appelé à « parler moins fort »).

Le choix des pistes sonores ne ressort qu'en seconde place, en contraste avec les observations à la volée : des rires accompagnaient souvent la capture vocale (effet « karaoké entre copines », portable ressorti pour retrouver les « lyrics » de la chanson enregistrée). Ceci s'explique, à nos yeux, par le fait, d'une part, que le choix des bandes son extraites de l'exposition n'était pas facilité par l'interface du jeu (liste peu engageante, conditions d'écoute nécessitant des allers-retours décourageants entre deux pages), d'autre part, que l'enregistrement de sa propre piste est clivant : drôle pour certains, il est pour d'autres trop impliquant (inhibition à parler, chanter, mise au « défi » d'idées de type « effet page blanche » ...). Le plaisir au choix des sons repose par ailleurs pour partie sur un plaisir à la recherche d'une esthétique (ou inesthétique) de superposition de couches sonores : ce plaisir, de composition, est probablement plus « expert », moins immédiat, que celui dérivé de la surprise à la déformation.

Action préférée	Nombre de mention	Effectif sur exprimé (/25)
Choisir les sons	6	24%
Choisir les sons et les déformer	2	8%
Déformer avec les filtres (tester les filtres)	5	20%
Déformer avec boutons	10	40%
Déformer en agitant	1	4%
Déformer (avec filtre et boutons)	1	4%
Pas de préférence spontanément exprimée	37	

Tableau 16. Préférences déclarées pour les actions de jeu

### Variations autour de l'extrait commenté – des motifs de composition divers

Les recueils de données permettent de décrire dans leurs grandes lignes au moins une production de 41 des 62 sessions de jeu (voir section 4.2., Tableau 8).

Le mélange sons + voix, initialement imaginé dans le projet Livre d'or (intention d'aider à produire du *commentaire déformé*), n'est pas systématique (Tableau 17). Dans une petite majorité des cas (59%), la création n'est pas hybride : elle mélange exclusivement sons (39%) ou exclusivement des enregistrements avec le microphone (20%). Dans le cas des créations hybrides, l'enregistrement micro peut être une voix, mais également un rythme corporel, et y compris dans ce premier cas, la voix n'arrive jamais en commentaire de la piste son : elle peut être inspirée par l'univers de l'exposition (voir 6.1.) ou puiser dans un autre univers familier / aimé (chanson d'école, typiquement).

Le choix des pistes de son « prêtes à entendre » a été vraisemblablement influencé par l'exposition (Tableau 18) : on observe une légère prédominance de test de la piste « Piscine à balle », très prisée par les enfants et les jeunes instagrammeurs, ainsi que des pistes « Champignons », « Intestin » (tunnel), et « Pieuvre », dont les installations éponymes dans l'exposition font partie des éléments les plus remarquables, très marquants visuellement (et « interactivement » pour l'intestin-tunnel).

Les pistes voix, quant à elles, s'ouvrent dans 1 cas sur 5 comme occasion de chanter – chanson d'école ou chanson-souvenir entre amis – surtout pour les binômes féminins. Les 80% de cas restants couvrent une variété non-verbale voir non vocale : onomatopées, vocalises (« tchoubidoubidoua »), rythmes corporels (claquements de doigts, langues, frappes sur le corps, frottements du pupitre), et même pour l'un des visiteurs, capture du brouhaha de la salle. Aucun texte parlé n'a été rapporté (Tableau 19).

Bribes semble par conséquent saisi dans les versions les plus dérivées du Livre d'or, ici véritablement épuré de sa dimension analytique au profit d'un versant sensible : il semble bien y avoir influence de l'exposition, toutefois ces traces jouent en substrat pour aider à entrer dans la création sonore plutôt que pour étoffer une position « méta ».

Composition	Mixte	Son uniquement	Voix uniquement	Total général
Nombre de	17	16	8	41
	41%	39%	20%	
dont manette jaune	12	10	6	28
	42%	36%	21%	
dont manette rose	5	6	2	13
	38%	46%	15%	

Tableau 17. Schéma de composition de créations, par analyse binaire des bandes (extraits sonores issus de la sonothèque ou usage du microphone). A noter que 6 participants n'indiquent pas de préférence entre création sur manette jaune et création sur manette rose. La création décrite est alors choisie en apparence de manière plus aléatoire

Champignon	12
Piscine à balles	10
Intestin	9
Pieuvre	9
Soleil	7
Sphère Océan	6
Poisson des Abysses	5
Mains de MC	4
Roches d'Uranium	3

Tableau 18. Choix d'extraits sonores effectués par les participants parmi les options offertes dans la sonothèque

chanson	7
mélodie, vocalise	7
phrase sans sens	3
onomatopée	5
rythme corporel/ bruitage	10
autre	4
non précisé	4

Tableau 19. Focus sur les pistes créées à l'aide du microphone

### Ceci est une création ?

*« . Au début j'ai testé les sons préenregistrés, et ça ne m'évoquait rien, du coup j'ai préféré faire mes sons à moi. On s'est dit : qu'est ce qui va être le plus drôle à écouter ? on ne savait pas à quoi s'attendre, on s'est laissé entendre. Au début on était timides, on prend des trucs préenregistrés, et puis après on voit qu'il y a du potentiel » (P12)*

Le contexte de jeu était, rappelons-le, assez défavorable au déploiement en profondeur d'une activité, notamment du fait du manque d'insonorisation (fonds sonore du plateau source de fatigue, difficulté à percevoir les effets fins sur sa propre création). Le dispositif Bribes, en tant que contrepoint du livre d'or classique, a en outre été intrinsèquement conçu pour permettre une expression pouvant y compris être fugace au sortir d'une exposition. Dans ce cadre, l'attente d'activités débouchant sur des « créations » semble présomptueuse, toutefois il était bien attendu que le jeu place les visiteurs en posture de création (voir 1.2.).

De premiers marqueurs allant dans le sens d'une mise en activité ont déjà été fournis plus haut (voir 4.2.), lors de la restitution des premières déclarations « à chaud », au sortir de la session de jeu (réponses à Q1). 7 visiteurs utilisent spontanément le terme de « créatif » pour décrire le dispositif, 5 d'entre eux soulignent l'engagement sensoriel qu'il implique. Enfin 30 d'entre eux mentionnent sa dimension ludique (« c'était drôle ») - à nos yeux indicative d'un

écart à l'habitude, i.e., dans les termes du rapport cité en références pour l'établissement de nos critères de mises en créativité, une « suspension des habitudes de pensées et d'action ». Ces verbatim sont bien sûr à moduler en prenant en compte les expressions plus négatives d'autres participants, pour partie déroutés par le dispositif : ils n'en attestent toutefois pas moins d'amorces d'engagement en création pour une partie non négligeable des visiteurs.

Extraits de réponse à Q1 : « Ma première impression à chaud »

*« super ludique, les formes sont cool avec les manettes, ça donne envie, on se demande ce que c'est » (P60) ; « je n'ai pas tout compris mais c'était rigolo, c'était rigolo, le fait qu'on puisse réutiliser des sons, un flux qui sort ; au niveau tactile c'est agréable » (P54) ; « créatif, organique » (P2) ; « agréable de créer, d'en avoir la possibilité » (P56)*

Deux des marqueurs de l'engagement en créativité -le lâcher prise et l'engagement par les sens (un premier geste qui « appelle » les autres) - se retrouvent également dans l'analyse des réponses à la question 4 « *je décris comme cela me vient comment j'ai fait pour composer (la création décrite)* ». Nous retrouvons des traces de lâcher prise/ exploration ouverte dans 23 des productions verbales, tandis que 8 répondants décrivent clairement le processus comme étant amorcé par un « trigger » sensoriel - typiquement un son choisi et dont dérive la suite.

Ainsi, pour P40 - « *je n'arrive pas à voir d'où ça vient ... ce qui m'est venu en tête ... pas du sémantique* », pour P15, les idées sont venues- « *en laissant venir les choses* » ; pour P54, le jeu était « *super intuitif, pas du tout de plan ... (...) on sort de l'expo, on est resté dans le mood de faire des bruits plutôt que de la voix* ». P17 rapporte son activité à un désir initial d'exploration de sa voix - « *on a voulu se faire plaisir et découvrir nos voix* », P20 et P26 des amorces fournies par un son en particulier - « *nous avons utilisé un son depuis le téléphone pour essayer et nous avons continué comme ça* », « *j'ai testé pour voir si ça sonnait bien* », P27, une sorte de « logique incrémentale » - « *une s'est lancée, l'autre a complété* ».

Ces deux dimensions apparaissent souvent mêlées, le descriptif - bref - donné en réponse à cet item du questionnaire s'apparentant souvent à la description d'une exploration flottante à partir d'une sollicitation d'origine.

P3 : « *Je n'avais rien en tête, on a pris 1 son proposé puis on a fait des sons avec la voix sans idées en têtes* ». P12 : « *j'ai enregistré des sons dans la machine qui a mis un effet, c'est drôle parce que c'est nous. On ne savait pas à quoi s'attendre, on s'est laissé emporter par le jeu. Au début on était timide, on prend des trucs préenregistrés, et après on voit qu'il y a du potentiel, les effets* ».

Une partie des répondants évoque quant à elle, enfin, une amorce d'activité dirigée par la curiosité, l'envie explicite d'exploration.

P61 : « *je cherche plutôt à faire quelque chose de drôle, quelque chose qui amuse ; j'ai choisi les sons aux noms et ça m'intriguait, c'était quoi le bruit d'un champignon, pareil pour le soleil* »

P58 : « *j'ai commencé par ma voix, parce que je n'ai pas l'habitude de m'entendre, j'avais envie de voir ce que cela donnait ... j'avais envie d'entendre au fond le son de ma voix,*

*l'enregistrement est long ... j'ai chantonné sans parole, une mélodie, j'ai trouvé une mélodie... puis j'ai mis Abysses et Intestin, parce que je suis médecin, ça me faisait rire »*

La préférence la manette jaune, ouvrant à « plus de possibilités » (voir 4.2.) est à nos yeux un autre indice de mise en créativité, de même que la relative diversité des motifs de création décrite au paragraphe précédent et que les quelques détournements nets observés évoqués plus haut – enregistrement du bruit de la salle, recherche de production de bruitages insolites (frotter la manette, taper sur son propre corps), la production d'onomatopées. En marge des activités conçues par le dispositif, quelques catachrèses sont par ailleurs relevées : en particulier, les manettes sont utilisées comme micro pour « faire semblant » par quelques jeunes enfants.

Interrogés explicitement, en seconde partie du questionnaire, sur 3 des critères pointés par le rapport Barbier et al. (Tableau 20), près de 40% des participants disent en définitive s'être surpris, 35% - stimulés par leurs propres productions, et 84% « embarqués par le jeu », autrement dit « pris » par une activité qui les dépasse et les décale. A contrario, seuls 4 d'entre eux ont le sentiment d'être restés extérieurs aux choses (« j'ai eu l'impression de ne rien réussir à faire »).

(Q14) Je coche quand je suis (assez) d'accord avec les idées suivantes

Au début j'ai eu du mal puis ça m'a donné des idées	22	35%
Je me suis laissé.e embarqué.e par le jeu	52	84%
Je me suis surpris.e	24	39%
J'ai eu l'impression de ne rien réussir à faire	4	6%

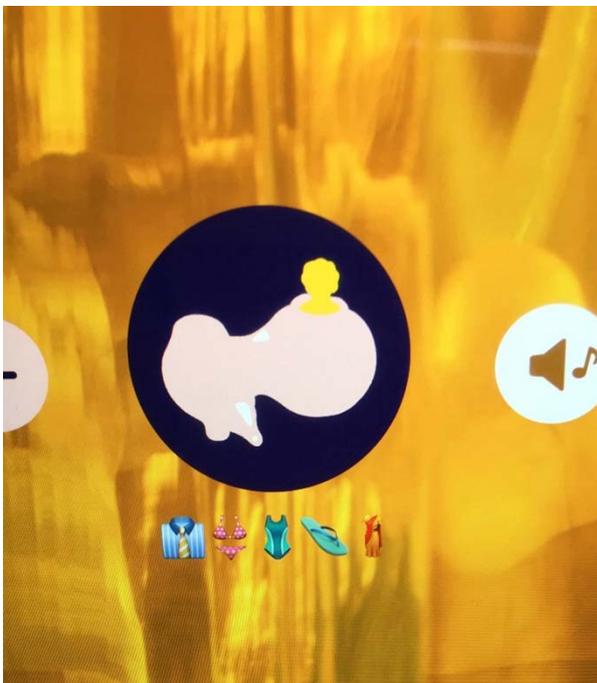
Tableau 20. Auto-évaluation par les participants des qualités supposément créatives de leur activité

Nous notons également que plusieurs verbatim évoquent la mobilisation progressive d'expériences intimes antérieures au cours de la session de jeu, notamment chansons apprises à l'école, chansons préférées ... Il semble ici approcher le critère 8.4. du rapport Barbier et al. « rassembler ce qui est éparé » / « la création est une recomposition », qui tend à avancer que la créativité vient fréquemment se nourrir d'éléments biographiques éparés et anciens du créateur, au même titre que J. Dewey définit le sentiment de création comme sentiment de totalité (d'expérience totale).

Des traces de mise en créativité se retrouve également, à nos yeux, à l'étape de dénomination de la création, lorsque celle-ci avait lieu. Pour 32 des 62 sessions observées, un nom a été attribué à l'« instrument » (la manette configurée). Dans un tiers des cas, le nom ne dénote pas d'un écart de pensée : il correspond au prénom du joueur ou à une combinaison des prénoms des joueurs (« Chiara », « Nadya », « Marie-Laure»). Dans les 2/3 restants, le nom poursuit la recherche sonore (format d'une onomatopée) ou semble vouloir s'inscrire dans un univers loufoque (« Blop

et Vloup », « Tchoubidoua », « Yu et Giu », « C'est nous les fasses-nouilles », « la tête à l'envers », « Locatilocata », « Hello world », « La cool game », « Ghost bubble project » ...). La photographie 10, ci-dessous, présente une bifurcation plus notable : l'usage du clavier est ici inattendu, les jeunes filles se sont affranchies de l'archétype du « nom » comme élément visuel et sonore en proposant une concaténation d'émoticônes.

Ces divers indices - diversité des productions, catachrèses, rires, évocation d'éléments biographiques - cumulés à l'attitude des visiteurs au sortir des sessions, semblent bien pouvoir permettre d'avancer que Bribes embarque ses utilisateurs dans une activité de type créative. Sa faiblesse serait plutôt - si l'on reconsidère les temps de jeu et verbatim produits pour rendre compte des clôtures de session (voir 4.2.) ; de ne pas parvenir à maintenir l'attitude créative ainsi engagée.



Photographie 10. La dénomination des manettes est souvent axée autour du/ des prénoms des joueurs, avec toutefois quelques exceptions - dont celle-ci - qui témoignent d'un décrochage des habitudes ?

## 6. Nos hypothèses à l'épreuve : effets de Bribes sur l'exposition et réciproquement

L'ensemble des analyses qui précèdent ont vocation à converger - in fine - sur la question essentielle, à l'origine de l'étude : le dispositif Bribes constitue-t-il un apport à l'exposition ? Rappelons les deux hypothèses, émises à l'origine du projet, à éprouver :

- Le dispositif permet de prolonger l'exposition, en particulier ses effets immersifs, sensibles, en proposant un travail partant des « impressions » ;
- Il permet par ailleurs d'opérer une bascule entre une posture de visiteur à une posture de créateur, puisqu'il est attendu de lui - à son tour - de produire.

Cette dernière section examine ses deux hypothèses, en les prenant en ordre inverse.

### 6.1. Se mettre en activité de création

La seconde des deux hypothèses qui a motivé l'expérimentation consiste à supposer que Bribes permet d'opérer une bascule d'une posture de visiteur à une posture de créateur, dans une logique généralisée aux musées de développer l'interactivité des lieux (être actif permet d'être plus réceptif). Plus spécifiquement, hypothèse était faite ici que la visite préalable nourrit, facilite, inspire le départ en création, en immergeant au préalable la personne dans un univers qui décale, dérange, surprend, autorise, d'autant plus que Shiny Gold amorce déjà la mise en jeu corporelle explicite du visiteur (au-delà d'une déambulation classique).

Le second paragraphe de la section 4.2 et le dernier paragraphe de la partie 5 (« ceci est une création ? ») rassemblent diverses traces qui permettent de faire raisonnablement l'hypothèse que Bribes place effectivement en posture de création, i.e. engage les visiteurs dans des activités vécues comme inédites, à bifurcation, qui les surprennent et les font rire, parfois délibérément qualifiées d'exploratoires (envie de découvrir sa voix, envie de « voir comment ça sonne ensemble » ...). Si nous estimons, sur la base de données disponibles, que le décours de l'activité créatrice est ensuite pour partie enfreint par un manque de maturité du dispositif (voir 4.2.), ce premier jalon exploratoire fournit donc à nos yeux de premières données très positives quant à la potentialité de Bribes pour mettre en bascule le visiteur vers une activité allant chercher hors des standards d'activité du sujet.

Le dispositif Bribes, en tant que jeu, dispose a priori d'emblée pour une mise en activité créative, si l'on accepte que le jeu est une forme d'activité créative - par l'exploration des possibles qu'elle permet (le « faire semblant » / « faire autrement » qui le caractérise). Pour notre hypothèse, il est alors intéressant de rechercher, dans les activités décrites, leurs ancrages dans l'expérience préalable que constitue l'exposition. La section 4.2. a posé quelques prémises. L'analyse des motifs de composition a ainsi montré une prévalence, dans les premiers choix des pistes sons, de « Piscine à balles », « Champignons », « Intestins » et « Pieuvre », qui correspondent aux installations déclarées comme préférées dans l'exposition.

L'analyse de contenus des réponses au champ libre de Q4 (« je décris comme ça me vient comment j'ai fait pour la (« ma création préférée » composer ») abonde dans ce sens : 20 des répondants décrivent leur geste créatif comme étant directement amorcés par un élément de l'exposition. S'il s'agit souvent de la reprise de la bande-son d'une des installations appréciées, le déclencheur peut également être plus global voire plus flou, lumineux (et non sonore) ou de l'ordre de l'ambiance générale dégagée par Shiny Gold. L'influence sur la création s'exprime dans ce cas également sur le choix des effets : effet « Volcano », dans le champ du soleil et sol doré, effet « Bubble Bath », dans celui de la pieuvre, des intestins, d'un univers alternativement perçu comme océanique ou organique.

*P2 : « On a repris des sons de l'expo puis on a essayé de choisir des sons qui donnent une ambiance intéressante. Nos choix ont été orientés par le titre des bandes sonores. On était dans la découverte, on n'avait pas d'idées préconçues. »*

*P10 : « Je voulais un truc rythmé et rigolo, un support de chanson et puis deux sons de l'univers aquatique, assez différents, faciles à identifier, des choses contrastées pour qu'on entende, dans l'univers aquatique. La pieuvre m'a influencée inconsciemment ? »*

*P33 : « (on a pris) les sons qu'on venait de nous faire entendre pour commencer, car on venait d'entendre les sons de l'expo ... (on a appelé la création) soleil doré par rapport au soleil et au sol doré, c'était un peu bizarre un sol doré, alors on a donné un nom un peu bizarre »*

*P38 : « (j'ai pris) « Roches d'uranium », c'est ce que l'on voit en premier dans l'expo ; « Champignon », c'est aussi le deuxième qui m'a le plus plu, (puis) « Intestin », ça marche bien avec les humains qui grouillent ici »*

*P39 : « la piste 1- « Ti ti ti ti », (c'est la) musique de de Rocky le Boxeur (?), parce que j'aime bien, je joue cette musique à la trompette ; la piste 2 : « Piscine à balles », j'aime bien la piscine à balle ».*

*P54 : « ... (je n'avais) pas envie de parler, c'est désagréable de s'entendre ... on sort de l'expo, on est resté dans le mood de faire des bruits plutôt que de la voix »*

*P55, à propos de la manette rose, remplie par les pistes Océan et Intestin : « je voulais jouer avec l'eau qui glisse, que le son de l'eau puisse défiler dans la voix ... je me suis inspiré de ce qu'il y avait dans la salle ... »*

*P56 : « Je voulais assembler deux sons de l'expo assez féériques et rajouter des impacts avec ma voix »*

Après ancrage dans une description des créations voulue non orientée par nos questions de recherche, les répondants ont ensuite été directement interrogés sur des liens potentiels entre leur création et la visite préalable de l'exposition (Q6 : « Je dirais que ma création est en lien avec l'expo ? », Tableau 21). Ces déclarations explicites, y compris abordées après remises en situation, sont à prendre avec précaution ; elles indiqueraient toutefois que près de 76% de l'échantillon reconnaît une influence de l'exposition sur sa création. La prévalence des réponses modérées (« un peu ») est un indice probablement positif de contrôle du biais à

répondre positivement, ce que corroborent les réponses aux commentaires libres associés à cet item.

*P1 (beaucoup) : « ma création se marie avec l'univers de l'expo. »*

*P8 (un peu) : « on a utilisé les bandes sonores de l'exposition ... à l'écoute les bruits rappelaient les bruits organiques. »*

*P10 (un peu) : « oui je pense que ce n'est pas un hasard si j'ai pris l'intestin ou la pieuvre, il y a un rapport à la matière que j'avais »*

*P19 (un peu) : « nous avons baigné dans cet univers »*

*P23 (beaucoup) : « c'est très organique »*

*P31 (un peu) : « (j'ai produit des) bruits proches de l'expo ; bruits relaxants »*

*P40 (un peu) : « un peu car c'est des sons qui viennent du corps qu'on a fait et on a écouté les sons de l'expo »*

(Q6) Je dirais que ma création est en lien avec l'expo ?

passionnément	beaucoup	un peu	pas du tout	non pertinent
3	12	32	12	3
76%			19%	5%

Tableau 21. Influence prospective de l'exposition sur la création. Auto-évaluation des participants

En définitive, dans le champ ouvert de clôture du questionnaire (Q17), 12 répondants structurent leur ressenti autour de l'influence prospective de l'exposition sur leur jeu. L'effectif, moindre que plus haut, s'explique pour partie par le fait qu'une large part des participants, ayant dérivé de l'amorce initiale, en minimisent l'effet. Le verbatim de P22 est typique de cette émancipation ressentie : « l'expo a un peu influencé l'expérience mais grande liberté prise finalement ».

## 6.2. Prolonger l'exposition... ou en découvrir d'autres pans ?

*« oui, ça amène quelque chose, là-bas ils (les visiteurs) sautent (dans la piscine à balle), ici, ils entendent » (P38)*

Le point de départ de la conception de Bribes et de son implémentation à la Gaité Lyrique - consistait, en deçà d'attendus déterminés autour de la mise en créativité augmentée du visiteur, à permettre une prolongation plutôt qu'une clôture (effet du livre d'or traditionnel) de l'expérience de visite.

La section précédente a apporté, de manière indirecte, de premiers éléments de réponse à cette interrogation : les créations des visiteurs semblent bien, dans leur majorité, dériver de l'immersion dans l'exposition - qu'en un sens donc, elles prolongent.

L'analyse des verbatim produits en réponse à l'item Q17 « *Au final, ai-je l'impression que ce jeu a influencé l'image que j'ai de l'exposition ?* » précise d'autres formes d'effets de Bribes sur l'exposition, pour les 31 répondants – soit la moitié de l'échantillon de participants – ayant répondu positivement à cet item (Tableaux 22 et 23).

Il était attendu que Bribes permette de « rester encore un peu » dans l'enveloppe sensorielle de l'exposition, autrement dit, d'ouvrir à une rémanence de ses effets – dans la lignée de ce que ressent le visiteur marqué – au sens propre – par une exposition.

Deux participants mentionnent, plus simplement mais non plus anecdotiquement, un « simple » plaisir à continuer la visite, d'en voir décalée la fin, ceci peut être d'autant plus que Shiny Gold a été jugée par certains comme « décevante ».

*P3 (2 répondantes) : « oui ... on a poursuivi quelque chose après l'expo (son binôme prend la parole) oui parce qu'autrement on serait parties si après l'exposition ça permet de faire durer l'exposition »*

*P5 : « Oui, cela apporte une expérience en plus d'autant que l'expo est courte »*

L'effet – escompté – d'ouverture d'un espace pour une rémanence de l'exposition est, effectivement verbalisé par deux participants, P1, qui évoque une poursuite « de la musique » et P51, qui déclare « retrouver l'impression d'être sous l'eau ». Ces verbatim sont rares, toutefois à nos yeux encourageants, d'une part, car cet effet – très subtile- est probablement peu disponible à la verbalisation, d'autre part car l'implantation des bornes, sans réelle continuité avec l'installation et sur un plateau par ailleurs bruyant, était occasion de rupture du vécu sensoriel<sup>5</sup>.

De façon inattendue, i.e. extérieure à la formulation des hypothèses de recherche, les verbatim de 8 participants décrivent par ailleurs un autre effet de Bribes : le dispositif permettrait de revisiter autrement, de relire l'exposition, probablement car elle ouvre à une autre prise corporelle, alternative et complémentaire aux interactions ouvertes dans l'exposition.

*P9 (laconique) : « oui parce que j'en ai plus profité ».*

*P33 : « ça rend l'exposition plus abordable ... même quand on lit l'explication à l'entrée, on ne comprend pas grand-chose, on a du mal à voir l'intérêt, là ça permet de garder un souvenir plus facile, moins étrange » (pragmatique)*

*P54 : « indirectement car ça nous rend actives dans un cadre d'expo. Mais c'est plus un lien indirect »*

*P61 : « oui ... ça rajoute un peu de peps »*

De façon plus inattendue, encore, 8 verbatim décrivent un effet inattendu du dispositif : celui-ci ne prolonge pas l'exposition dans les sens dans lesquelles celle-

---

<sup>5</sup> Les données précises indiquent que les visiteurs constatent la réimmersion, sans verbaliser toutefois qu'ils prennent plaisir à cette possibilité de rester « encore un peu » dans leurs impressions d'exposition.

ci a été saisie, mais offre un accès à d'autres sens, négligés pendant le parcours. Ainsi, l'exposition, saisie essentiellement visuellement – voire tactile, est réofferte dans sa dimension sonore. Ce résultat est probablement le plus remarquable de l'étude.

*P38 : « oui, ça amène quelque chose, là-bas ils (les visiteurs) sautent (dans la piscine à balle), ici, ils entendent »*

*P10 : « quand j'ai fait l'expo, je n'ai pas entendu les sons, je suis un peu sourde. Ce que j'ai vu c'est surtout le côté instagramable, ce n'est pas une expo sonore c'est une expo visuelles. Influence dans le choix des matières organiques-océaniques (intestin, pieuvre) »*

*P32 : « (je n'ai) pas prêté attention aux sons de l'expo ; le jeu donne à entendre les thèmes de l'expo : complémentaire »*

*P35 (2 répondantes) : « (l'une) non ; (l'autre) moi je trouve que ça insiste un peu plus sur les sons »*

*P44 : ah ben oui, c'est un souvenir ensemble, grâce à ça on a eu la partie son de l'expo »*

Pour conclure, 7 participants estiment – dans une catégorie à maille plus large – que Bribes contribuera au souvenir de l'exposition, par simple effet d'addition d'activités /de temps passé, ou, plus profondément, du fait d'un réancrage sensoriel prolongé (rester dans le son) - ou ouvert (aller dans le son) - par l'expérience avec le jeu.

*P2 : « Oui, c'est une autre façon d'expérimenter le concept de l'exposition et oui on repart avec une idée plus concrète de l'exposition, ça consolide le souvenir de l'exposition. »*

*P6 : « oui, ça fait que je me souviendrai plus de l'exposition » (ambivalent)*

*P36 : « c'est un bon complément, on se souviendra ... je pense que les sons sont plus ancrés dans notre tête, j'ai l'impression que ça a renforcé l'auditif, pour les enfants je pense que c'est sympa d'avoir plein de sens différents »*

*P44 : « ah ben oui, c'est un souvenir ensemble, grâce à ça on a eu la partie son de l'expo »*

*P45 : « quand je repenserai à cela, je repenserai à l'expo » (inattendu)*

(Q17) Au final, ai-je l'impression que ce jeu a influencé l'image que j'ai de l'exposition ... ?

oui	non	ne peut pas dire	NA (ne répond pas)	NP (n'a pas vu l'expo)
31	12	2	14	3
50%	19%	3%	23%	5%

Tableau 22. Influence rétrospective de Bribes sur la visite d'exposition. Auto-évaluations par les participants

	Bribes réimmerge/ redonne	Bribes fait découvrir un autre aspect	Bribes implique/ intensifie	Bribes augmente/ créé le souvenir
Bribes prolonge	2	8	8	7

Tableau 23. Analyse de contenus des 31 réponses positives, dont 26 exploitables (5 trop brèves)

## 7. Quelques mots de conclusion

L'étude présentée correspond à une première exploration, d'ampleur pourrions-nous dire du fait de l'extension du panel de participants, des effets de l'insertion du dispositif Bribes au sortir d'une exposition.

Les limites de l'étude ont été égrenées au cours de la présentation des partis-pris méthodologiques (Partie 2). Rappelons celles qui sont à nos yeux essentielles :

- Bribes a été testé dans une version de test, non encore finalisée, probablement trop complexe pour des visiteurs peu familiers à un travail sur matériaux sonores ;
- L'implantation du dispositif a été pensée sur un mode opportuniste, sans continuité avec le trajet d'exposition ;
- Sessions de jeu et session de recueil se déroulaient sur le plateau, i.e., dans un espace ouvert, non protégé ;
- Le recueil des données n'a pas été instrumenté, en particulier, nous ne disposons pas de logs pour rejouer aux participants leurs activités de jeu.

Les trois premières limites décrivent plutôt des conditions défavorables aux observations : les résultats obtenus ici, lorsqu'ils sont encourageants, devraient donc s'extrapoler à de futures mises en œuvre plus abouties. Le quatrième point, en revanche, borne bien le périmètre des analyses : celles-ci travaillent sur des données à nos yeux dotées d'une bonne validité écologique – du fait du passage imposé par une description toujours ancrée, et d'une interprétation issue des regards croisés d'analystes – qui souffrent toutefois de rester superficielles, sans plongée en profondeur dans l'activité de jeu.

Quelle que soit la validité attribuée aux résultats de l'étude, rappelons-en aussi les principales saillances. L'étude dégage à nos yeux 4 phénomènes essentiels.

- La satisfaction globale des participants dénote d'une demande effective d'interaction des publics, qui rencontre le souhait des musées, et ce y compris au sortir d'une exposition en elle-même pensée comme interactive.
- L'auto-analyse des effets rétrospectifs de Bribes sur l'exposition, verbalisés directement et indirectement par les participants, permet d'en donner contenu : les participants ont déclaré apprécier (i) rester encore un peu dans l'exposition (se réimmerger), (ii) avoir une suite (prolonger), ou, de façon plus inédite, (iii) trouver prise à la proposition d'artiste - difficile à saisir - ou encore (iv) réenvisager l'exposition sous l'angle de la prédominance d'un nouveau sens (découvrir sa dimension sonore).
- Réciproquement, le dispositif Bribes, qui pourrait fonctionner de manière autonome, a très vraisemblablement bénéficié de sa juxtaposition à l'exposition : l'analyse, bien que superficielle, des points de bascule vers une

activité créative exhibe des traces d'effets de déambulation préalable dans l'exposition : les compositions, si elles ont mobilisées au fur et à mesure du jeu de plus en plus d'éléments issus de la biographie personnelle, ont souvent été amorcées par des bandes sonores extraites de l'installation ; plus finement, plusieurs participants relatent une influence probable de l'ambiancé / du « mood » de l'univers proposé par Nelly Hayoun.

Ce premier jalon invite à préconiser une poursuite des études du dispositif dans des conditions plus instrumentées, telles qu'elles permettent une reconstitution plus fine des activités de jeu mais également des activités lors du parcours de visite. L'usage de dispositifs vidéo embarqués, de type caméra subjective, ainsi que de logs dans l'application développée pour *Bribes* ouvrira, via la tenue d'entretiens d'autoconfrontation (Theureau, 2010<sup>6</sup>) - ou encore de reviviscence stimulée (méthode REMIND, Schmitt & Meyer, 2014<sup>7</sup>) - à une redécouverte par les participants eux-mêmes des liens conscients et préconscients qui se sont tissés entre leurs deux activités contiguës : visiter l'exposition puis composer leur création. Soulignons ici, au vu des cadres d'usage habituels de ces techniques d'entretien, de l'importance de la qualité des captures sensorielles, en particulier visuelle et sonore puisque l'étude a ébauché une mise en bascule de l'une vers l'autre de ces modalités sensorielles de l'installation vers le pupitre de jeu.

In fine, cette étude est aussi occasion d'évolution du dispositif *Bribes*, présenté à l'état de prototype.

La recommandation de reconception la plus immédiate consiste, si le principe d'une offre d'hybridation extraits de l'exposition / sources sonores à créer soi-même semble bien fonctionner, à en simplifier la structure. Les étapes proposées par le jeu - (i) sélectionner/ créer des sources, (ii à iv) les déformer à 3 sous-étapes possibles, (v) enregistrer la configuration puis (vi) jouer de façon synchrone les deux manettes-instruments - sont trop nombreuses pour un visiteur peu expert d'un travail sur la matière sonore. Deux d'entre elles, la sélection/ constitution des matières sonores, puis leur déformation manuelle par jeu d'appui sur les boutons des manettes, semblent déjà suffisamment riches. Parions que cette réduction facilitera un approfondissement du travail d'écoute créative.

Une seconde perspective, plus audacieuse - mais également moins aboutie, consiste s'arrêter sur deux des effets du dispositif.

---

<sup>6</sup> Theureau, J. (2010). Les entretiens d'autoconfrontation et de remise en situation par les traces matérielles et le programme de recherche « cours d'action ». *Revue d'anthropologie des connaissances*, 4,2, 287-322. <https://doi.org/10.3917/rac.010.0287>

<sup>7</sup> Schmitt, D. Muriel Meyer-Chemenska, M. (2014). « Expériences de visite : de la transmission à la liction », *La Lettre de l'OCIM*, 155 / 2014, 17-23.

Vidéo de démonstration de REMIND. <https://hal.science/medihal-01899947/document>

Le premier, inattendu, a montré une bascule du jeu attentionnel des visiteurs, d'une dimension sensorielle (la vue) à une autre (l'ouïe). Une partie des visiteurs n'ont pas « prolongé », comme supposé, leur immersion sensorielle ; ils sont plutôt « sortis » de l'œuvre pour l'appréhender sous un nouvel angle sensible. Cette qualité de *Bribes* ouvre à notre sens à une réflexion sur de futurs terrains d'implémentation privilégiés. En l'occurrence, elle dirige vers des expositions dont les œuvres sont peut-être les plus difficiles à appréhender, ou pour lesquelles un travail d'augmentation sensorielle a déjà pensé, à l'instar de celui effectué par Pauline Lafille au cours de sa résidence à la Villa Médicis 2018-2019, autour de la bataille de San Romano de Paolo Uccello (*Echo de la peinture*, film de 11 minutes traitant de la toile comme « événement sonore »)<sup>8</sup> ?

Une seconde piste de réflexion consiste à réinterroger peut-être plus activement les relations entre parcours d'exposition et session de jeu. L'essor des dispositifs interactifs dans tous les domaines sociaux, dont le domaine muséal, a pour effet recherché d'ouvrir l'accès, de démocratiser – en un sens – des sphères auparavant perçues comme fermées, en particulier aux classes sociales dites non dominantes. Cette tendance a toutefois l'effet négatif d'une promotion d'une culture-en-je, critiquée notamment au travers la profusion de selfies, ou, peut-être plus finement, d'un risque de perte de la richesse des démarches contemplatives. Les prises de parti et de paroles du conservateur Zeev Gourarier, par ailleurs pionnier des démarches participatives, soulignent ainsi l'intérêt à maintenir séparé, à distance, le musée, ainsi préservé dans une position d'enchantement, comme le proposait Roland Castro à propos des écoles. *Bribes* occupe, à cet endroit, une place de choix : si nous nous référons aux observations relatées ci-dessus, l'activité de création du visiteur s'amorce et se nourrit de la visite qui l'a précédée ; en d'autres termes, elle appelle peut-être – pour se poursuivre – à des retours dans l'espace de l'exposition, pour y reprendre matière. A moins que le travail mnésique engagé sur place ne décrive lui-même une forme de contemplation différée.

---

<sup>8</sup> <https://char.hypotheses.org/19146>