

Comment progresser vers l'inconnu ? Enquête sur l'exposition Archipel

Agnès Camus-Vigué

► **To cite this version:**

Agnès Camus-Vigué. Comment progresser vers l'inconnu ? Enquête sur l'exposition Archipel. 2011, pp.1-18. <sic_01024336>

HAL Id: sic_01024336

https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_01024336

Submitted on 14 Aug 2014

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

**Comment progresser vers l'inconnu ?
Enquête sur l'exposition Archipel
(Bpi, 15 septembre – 1er octobre 2010)**

Agnès Camus-Vigué

Février 2011

Sommaire exécutif

Objectif de l'étude

- Évaluer les conditions de réception de l'exposition Archipel : recueillir des données sur la façon dont les visiteurs se sont emparés du dispositif mis à leur disposition. L'axe privilégié consiste à mettre en perspective le projet des concepteurs – transmettre l'apport esthétique de musiques nouvelles en invitant le public à élargir son mode d'écoute – et les façons de faire du public, ses cheminements, ses explorations.

Méthodologie

- Enquête par observations et entretiens semi-directifs.

Principaux résultats

- Des modalités différentes peuvent être dégagées dans l'approche du dispositif, des dynamiques d'usages, dont l'enquête a permis de préciser trois figures : l'exploration restreinte, la progression pas à pas dans un domaine de connaissance, enfin le goût pour l'aléatoire. Ces dynamiques se combinent avec des projets d'usages qui vont au-delà d'un intérêt ponctuel et supposent un investissement du dispositif décelable dans la répétition des venues, dans le rapprochement établi avec d'autres activités. Ces projets structurent les pratiques d'appropriation et jouent un rôle essentiel quant au temps passé dans l'exposition.
- Les utilisateurs, dans leurs cheminements, procèdent en partant de ce qu'ils connaissent pour aller vers l'inconnu. Pour ce faire, ils utilisent des « prises » qu'ils prélèvent sur l'interface (noms connus, graphisme des pochettes....), combinant différents outils (index, îlots) pour se risquer vers ce qu'ils ne connaissent pas. Pour ce faire, ils trouvent également des points d'appui dans leur expérience personnelle et font appel au registre de l'émotion. La découverte de ce que présente Archipel paraît pouvoir se situer dans une frange de l'expérience fragile, toujours à redéfinir qui correspond au temps pour soi. La dimension ludique du dispositif, le fait qu'il soit conçu pour deux personnes et favorise la sociabilité joue un rôle important dans cette expérimentation d'un temps de découverte culturelle qui laisse au désir la chance d'émerger.
- Ce travail actif de recherche de points d'appui qui soutiennent l'exploration est cependant le fait des visiteurs les plus motivés. D'autres, intéressés dans un premier temps, se découragent plus rapidement. L'enquête montre que ces usagers ne se tournent pas spontanément vers des professionnels susceptibles de les orienter. Il s'agirait donc, pour ces médiateurs d'aller à la rencontre de l'utilisateur afin d'opérer un bon aiguillage qui consisterait à mettre en relation l'utilisateur avec ce qu'il cherche parfois sans le savoir.

Sommaire

Introduction	4
Méthodologie	5
1. Des utilisateurs motivés	6
2. Dynamiques d’usage et projets	7
2.1. <i>L’exploration restreinte : en rester à ce qui est connu</i>	8
2.2. <i>Progresser pas à pas dans un domaine de connaissance</i>	9
2.3. <i>Le goût pour l’aléatoire : une autre démarche vers l’inconnu</i>	10
3. Le cheminement vers l’inconnu et ses points d’appui	12
3.1. <i>Des « prises »</i>	12
3.2. <i>Une expérience</i>	13
4. Sociabilités, un jeu à plusieurs	15
Conclusion	16
La médiation humaine, une rencontre à faire advenir ?.....	16
Liste des entretiens	18
Enregistrés.....	18
Cahier de terrain.....	18

Introduction

Ce travail vise à mettre en regard une offre culturelle « Archipel » présentée à la Bibliothèque publique d'Information du Centre Pompidou et sa réception par le public. Les résultats d'enquêtes de publics nous invitent cependant à substituer au binaire offre/réception une série d'opérations qui participent de l'appropriation d'une offre culturelle. Les usagers des institutions culturelles, on le sait, se saisissent en effet d'un événement, non en en recevant passivement l'offre qui leur est faite mais en produisant des significations qui leur sont propres. Ils ne se contentent pas de décoder, de déchiffrer des savoirs, des propositions esthétiques, ils les détournent, les traduisent au sein d'univers de sens, les reformulant sur des supports multiples depuis le carnet de notes, jusqu'au blog... C'est à ce processus de retraduction que nous nous intéressons ici.

Archipel est un dispositif interactif qui « entend proposer une exploration intuitive des musiques et des images aventureuses apparues depuis le début du XXe siècle¹ ». Le nom même du dispositif est une métaphore de ce qui se trouve au coeur du projet des concepteurs : proposer des « regroupements » en différents « îlots » de musiques présentant des proximités, auxquelles on ne s'attend pas, en suivant un fil directeur inédit (« bruits », « témoins », « silence », « corps»...) La voie ouverte par le projet, conçu et réalisé par la Médiathèque de la Communauté française de Belgique, représente un enjeu important pour un établissement culturel tel que la Bibliothèque publique d'information. Visant au « décloisonnement des genres » musicaux, le projet doit en effet permettre au public tout à la fois de porter « un regard neuf, non académique sur l'histoire récente de la création musicale » et d'avoir accès à des musiques rares². Le projet se situe donc du côté de l'innovation, mettant en valeur la création artistique, avec un souci de transmission au plus grand nombre. C'est dans cet esprit qu'a eu lieu une exposition du dispositif Archipel à la Bpi du 15 septembre au 1er novembre 2010.

Le procédé qui consiste à transmettre ces musiques est confié à un dispositif technique comprenant un écran, des écouteurs et deux sièges. L'interface donne accès d'une part à des textes, des index et d'autre part à des musiques, organisées au sein « d'îlots » mettant en perspective des harmonies et des sonorités différentes (bruits de rue, d'une chute d'eau...). Ce dispositif de libre accès n'est pas d'un abord simple, l'utilisateur devra décoder les symboles, lire les textes, passer de l'écoute d'un morceau à l'autre selon une voie qui n'est pas tracée à l'avance. Les concepteurs le savent et diffusent largement une information sur les fonctionnalités du dispositif (journées de formation, soirée de présentation, présence sur les lieux...) Les documents et les discours produits, à ces occasions, nous ont permis de constituer un corpus d'énoncés qui livrent des représentations de ce qu'est l'utilisateur d'Archipel pour les concepteurs du projet³ : d'une part, c'est un usager relativement autonome techniquement, d'autre part et surtout, il possède une certaine appétence culturelle, un désir de musique qui ne peut être entretenu que par la découverte de nouveaux territoires : « (Archipel) rappelle que le vivant, en musique comme partout, surgit de l'inconnu, de

¹ *Archipel*, plaquette de présentation p. 7.

² Ibid.

³ Des travaux menés dans le domaine de la sociologie des techniques ont montré ont montré que tout objet technique comprend en amont même de sa construction, une représentation de l'usager, voir notamment les travaux pionniers de D. Boullier et M. Legrand (1992), *Les mots pour le faire, conception des modes d'emploi*. aris, Editions Descartes ; et ceux de M. Akkrich (1993), « Les objets techniques et leurs utilisateurs. De la conception à l'action », *Raisons pratiques, Les objets dans l'action : De la maison au laboratoire*, Paris, HESS, pp 35-57.

l'inexploré, de ce qui se joue des frontières. C'est ce que nous enseignent les formes inclassables organisées en îlots métaphoriques dans Archipel. Et sans cette part de vivant porté par ce qui dérange les normes, comment entretenir son désir de musique ?⁴. Rendu aventureux, par son désir, le visiteur de l'exposition Archipel, adopte une posture active, une posture créative qui lui permettra de s'écarter des « segmentations et logiques de niches prônées par le marketing des industries musicales »⁵.

La présente étude qui propose une première évaluation de ce projet riche et ambitieux, se situe donc dans le champ de la médiation culturelle, un champ d'étude qui a été particulièrement investi autour des questions liées à l'accueil des publics dans les institutions culturelles au début des années 90. Comme le soulignent Elisabeth Caillet et Evelyne Lehalle, dans l'ouvrage qu'elles consacrent à cette notion, penser les relations entre l'art et le public en terme de médiation culturelle correspond à une volonté de penser l'art non plus en tant qu'il serait du côté du sublime, mais « comme étant un processus actif, une construction de la signification autour de l'oeuvre d'art⁶ ». Précisément, dans l'exposition Archipel, le visiteur est invité à s'initier en constituant son propre cheminement, à partir des « îlots », mais aussi à inventer lui-même d'autres rapprochements, puisque pour les concepteurs ces îlots ne sont pas hermétiques⁷).

L'enquête menée ici va faire apparaître des visiteurs concrets, saisis dans des contextes précis: de quelles façons ces personnes en chair et en os rencontrent-elles ou non les représentations livrées par les concepteurs du dispositif ? Adoptent-elles une posture active pour chercher des musiques qui vont au-delà de ce dont elles ont l'habitude ? Consentent-elles à prendre le temps de ces découvertes ? Si c'est le cas, est-ce que les instants passés auprès d'Archipel correspondraient à *un temps pour soi* ? Enfin, est-il aisé de s'engager vers l'inconnu ? Comment procède-t-on pour cheminer vers ce qui est étranger à son propre savoir ? Nous verrons que si les visiteurs de l'exposition acceptent, pour la plupart, de s'engager vers l'inconnu, ils le font, souvent, à partir de ce qui leur est le plus intime. Ils trouvent des *points d'accroche* dans leur expérience personnelle, qu'il s'agisse de centres d'intérêts développés de longue date, ou de questions qui les taraudent, mobilisant, souvent, dans leur exploration, le registre de l'émotion.

Nous présenterons tout d'abord quelques caractéristiques générales des utilisateurs (1), puis nous établirons une typologie des dynamiques d'usage à l'égard du dispositif (2), nous étudierons ensuite les moyens par lesquels les personnes progressent dans l'exploration du dispositif pour s'approprier des contenus (3). Enfin, nous terminerons par une observation concernant les pratiques de sociabilité qui se développent autour d'Archipel (4).

Méthodologie

L'enquête s'est déroulée durant le mois d'octobre 2010.

Une dizaine de séquences d'observations ont été réalisées à proximité des dispositifs, en mezzanine et au niveau 2. Il s'agissait de saisir des personnes en situation d'interaction avec l'écran, puis de les interroger ensuite sur leur exploration. 17 entretiens semi-directifs ont été menés.

⁴ Archipel, plaquette de présentation p. 7

⁵ Ibid.

⁶ Elisabeth Caillet avec la collaboration de Evelyne Lehalle, 1995, *A l'approche du Musée, La Médiation culturelle*, Paris, Presses Universitaires de Lyon, p.17.

⁷ Archipel, plaquette de présentation p. 5

1. Des utilisateurs motivés

Il apparaît que l'installation d'Archipel a permis d'attirer un nouveau public à la Bpi. En conséquence, les personnes interviewées présentent un profil différent de ceux qui viennent à la bibliothèque. Sur 17, 9 ne sont pas des visiteurs réguliers de la Bpi et parmi eux, 8 n'en sont qu'à leur première visite. Ils sont venus parce qu'ils avaient trouvé des informations sur Archipel dans leurs réseaux (bouche à oreille, soirées, listes et groupes de discussions ...).

Un dispositif tel qu'Archipel attire d'autant plus que l'on est *a priori* intéressé par la musique. Or, l'on sait que la musique est l'un des secteurs culturels de prédilection des Français. Un *boom* musical s'est amorcé dans la société, dans les années 70, dont on subit encore les effets aujourd'hui et que l'on mesure, notamment à la progression régulière de l'écoute de musique toutes générations confondues⁸. Les visiteurs de l'exposition, dans l'ensemble, sont représentatifs de cet intérêt pour la musique. Ils sont motivés, prêts à tenter une expérience d'écoute musicale.

Leur intérêt concerne plus précisément la musique contemporaine. Parmi les utilisateurs du dispositif, seules deux personnes n'étaient pas du tout intéressées par la musique dite « expérimentale ». Si Archipel est présenté dans l'exposition comme « visant au décloisonnement des genres », les personnes interviewées ont plutôt tendance à l'identifier comme un dispositif d'écoute de musique expérimentale – ils disposent pour cela d'indices : le film (visible en mezzanine où ont eu lieu la plupart des entretiens), le titre de l'exposition, le dépliant, des ateliers proposés... C'est le plus souvent parce qu'ils sont *a priori* intéressés par cette musique que les visiteurs s'arrêtent dans l'exposition.

Quelques problèmes techniques

Quelques données réfèrent à des problèmes d'utilisation technique du dispositif, à savoir méconnaissance, incompréhension de la façon dont l'appareil fonctionnait. Nous avons pu constater que certains visiteurs repartaient parfois très rapidement après avoir posé sans succès les écouteurs sur leurs oreilles. Parmi ces derniers, certains nous ont dit que « *le son ne marchait pas* » ou que « *les écouteurs ne fonctionnaient pas* ». D'autres ont été jusqu'à remettre en cause la fonction du dispositif qui, dans un premier temps leur avait semblé évidente. Ainsi une jeune fille: « *je pensais que c'était pour écouter de la musique à cause des écouteurs. Mais ce n'est que de la lecture...* »⁹.

Ces observations nous renseignent sur la désorientation des utilisateurs lorsqu'ils sont confrontés à un support complexe du type d'Archipel : ils vont jusqu'à s'interroger sur la fonction d'objets aussi évidents que les écouteurs. Ceci, d'autant plus que la machine se présente également comme un dispositif de lecture, nombre de textes assez longs apparaissant sur l'écran.

⁸ La progression de l'écoute de musique (hors radio) au cours de la période qui va de 1997 à 2008 est générale. Par exemple, la proportion de personnes écoutant de la musique au quotidien a doublé chez les 55-64 ans au cours de la dernière décennie passant de 8 à 15%. Mais c'est évidemment dans la tranche de 15-24 ans que l'on trouve la plus forte proportion de personnes écoutant de la musique tous les jours ou presque (70% en 2008 contre 59% en 1997), Olivier Donnat, *Les pratiques culturelles des français à l'ère du numérique – enquête 2008*, Paris : Editions La Découverte, 2009, pp. 120-121

⁹ Cahier de terrain, 30/09/ 2010

Concernant l'interface, nous ont été rapportées, à plusieurs reprises, des difficultés pour faire défiler l'image. La manipulation tactile semble peu aisée parfois. A certains moments, la mobilité du défilement des images ne correspond pas à ce qui est souhaité. C'est tantôt trop rapide, tantôt trop lent.

A côté de ces questions d'identification des fonctionnalités de l'appareil et des problèmes de manipulation, les utilisateurs se sont parfois heurtés à un problème de compréhension des symboles. L'icône sur laquelle était dessinée des petits écouteurs n'était pas décodée. La lisibilité des triangles n'était pas évidente (« *Si pour certains, le triangle vert ça fait tilt, pour moi non... Je risquais pas de trouver* ». [Paule, entretien 10]. « *C'est tout de même assez déroutant... Euh, j'ai eu un petit peu de mal et puis j'ai compris... enfin on me parlait de pierres blanches, je voyais des pierres vertes* » [Claude, entretien 1], mais ces constats étaient minoritaires parmi nos données.

La plupart des entretiens ont été réalisés avec des personnes qui n'avaient pas été arrêtées par des problèmes de manipulation, ce qui ne signifie pas que ceux-ci n'existent pas, mais plutôt que ces usagers étaient suffisamment motivés pour avoir trouvé une façon de régler les questions techniques (en suivant une formation, en demandant de l'aide). De fait, une bonne part des personnes interviewées avait pu disposer de formations ou d'informations complémentaires plus ou moins approfondies.

Les questions que nous nous posons se situent davantage au plan de l'organisation des contenus et de la façon dont les utilisateurs vont tenter de se les approprier (de quelle façon cheminer, quelle impression ressentie à l'écoute ?) Cependant, avant d'aborder ces questions dans le point suivant, soulignons que la constitution de notre échantillon – composé de personnes ayant réussi à faire au moins quelques explorations – ne nous permet pas de rendre compte des problèmes rencontrés par ceux qui sont passé totalement à côté de l'offre qui leur était faite (fonction du dispositif, décodage des symboles...). C'est l'une des limites du protocole d'observation conçu avant tout pour saisir la saisie des modes d'exploration et des types de cheminements.

2. Dynamiques d'usage et projets

Parfois, des personnes viennent visiter l'exposition parce qu'elles ont eu l'information dans leur univers professionnel ou dans le cercle amateur qu'elles fréquentent. D'autres, plus rares, tombent sur Archipel, au cours d'une visite à la Bpi. Quel que soit leur mode d'arrivée dans l'espace, chacune d'entre elles a une façon particulière de percevoir ce qui lui est présenté.

Lorsqu'ils s'engagent dans la manipulation du dispositif, tous les utilisateurs ne le font pas de la même façon. Les gestes de chacun pour se saisir du casque, s'exercer aux manipulations sur l'écran sont différents. Ce processus d'ajustement à l'environnement, nous l'appellerons une *dynamique d'usage*, ce qui désigne la façon dont une personne tente de s'ajuster à un environnement en construisant ses propres repères¹⁰. Trois dynamiques d'usages peuvent, nous semble-t-il, être dégagées. Le premier mouvement observé consiste pour les utilisateurs à essayer le dispositif puis, assez rapidement à limiter son utilisation, - ce qui peut aller

¹⁰ L'idée de dynamique d'usage est empruntée à Laurent Thévenot qui parle quant à lui de « la dynamique des relations entre un agent humain et son environnement », dans son article « Le régime de familiarité – des choses en personnes », *Genèses* 17, sept. 1994, p. 73

jusqu'à cesser de l'utiliser. La seconde dynamique consiste à s'engager dans une exploration systématique de la machine, ce qui correspond à une utilisation très cadrée qui vise à maîtriser le dispositif. La troisième, enfin, consiste à s'engager dans le dispositif en se laissant porter par ce qu'il propose, il s'agit de s'en approprier les ressources lorsqu'elles se présentent, progressivement, en jouant le jeu de l'aléatoire. On verra de quelle façon ces dynamiques d'usage peuvent être ou non rattachées à des projets d'usage qui jouent un rôle dans l'appropriation du dispositif.

2.1. L'exploration restreinte : en rester à ce qui est connu

Certains utilisateurs ont suivi une formation lors de sessions ouvertes au public, mais ce n'est pas le cas de Thomas et Loïc, deux étudiants d'environ 19 ans, l'un dans une classe d'hypokhâgne, l'autre dans un cursus d'anglais au niveau licence. Lorsque nous les rencontrons, tous deux viennent d'aviser le dispositif, alors qu'ils se rendent à la bibliothèque dans le cadre de leurs études. Thomas joue de la guitare en amateur. Tous deux écoutent beaucoup de musique.

- Enquêteur : « *Vous savez comme manipuler là ?* » [Thomas et Loïc, entretien 4].

- Etudiants : « *Là, non mais... [trouvant rapidement la façon de faire] c'est ça, voilà* ».

Dotés de ce capital de confiance que leur donne leur culture des divers écrans et autres machines interactives, ces jeunes gens cherchent alors à accéder aux ressources contenues dans le dispositif à proprement parler.

Qu'est-ce qui les intéresse et que font-ils ? Ils disent « *chercher à explorer des choses nouvelles qui ne sont pas forcément connues mais qui valent le détour* » - ce qui correspond à l'offre culturelle qui leur est proposée. Pourtant, alors que l'interface semble leur convenir, ce qu'ils entendent ne suscite guère leur enthousiasme. Thomas trouve que « *c'est intéressant* » mais que « *c'est vachement expérimental* ». Quant à Loïc, il décide que « *ce serait plus pour les étudiants en musicologie* ». En effet, précise-t-il, « *ce que l'on entend là... sons de rivière, des grésillements* » s'adresse plus « *à ceux qui font une recherche sur une forme d'art ou de musique* ». La proposition esthétique n'est donc visiblement pas passée. Ces deux jeunes hommes qui écoutent d'habitude une musique plus standard, « *rap, rock,... les années 60 en passant par le classique, le jazz* », considèrent qu'Archipel n'est pas pour eux.

Deux vidéothécaires âgées d'une cinquantaine d'années nous fournissent un autre exemple d'une exploration restreinte. Elles constatent qu'elles « *ne connaissent pas le système* », bien qu'elles soient venues à la présentation générale. Elles avaient cru comprendre que le dispositif présentait des vidéos et sont à leur recherche - or, le système n'en contient pas. La présentation générale n'avait pas été suffisante pour leur permettre d'utiliser le dispositif de façon adéquate. Elles s'orientent alors vers les musiciens dont elles connaissent l'oeuvre et s'en tiennent à ce type de consultation. Il s'agit là d'un type d'usage qui limite le jeu des possibles offerts par le dispositif. Cette utilisation à l'économie est sans doute liée au fait que ces utilisatrices sont peu à l'aise avec le cadre interactif. Pour elle, l'interface n'est pas parlante, n'indique pas clairement ce que contient l'outil. La logique du dispositif leur échappe.

Ces deux exemples d'exploration restreinte font intervenir des utilisateurs qui sont stoppés dans leur circulation pour des raisons différentes : pas de proposition esthétique satisfaisante dans le premier cas, difficultés à se saisir de la logique de l'outil, dans le second cas. On observe que si la dynamique d'usage est assez comparable, dans la mesure où l'exploration est restreinte les projets d'usage n'ont rien à voir. Dans le premier cas, il n'y a pas de projet d'usage, ce qui n'encourage guère les jeunes gens à poursuivre une exploration qui s'avère

peu concluante. Dans le second cas, les vidéothécaires ont un projet d'usage d'ordre professionnel, elles sont missionnées par leur bibliothèque. Elles insisteront donc, pendant un certain temps, afin de trouver des éléments qui puissent intéresser leur établissement, mais procéderont toujours de la même façon, cherchant à écouter des musiciens qu'elles connaissent. Elles utilisent Archipel un peu comme un juke-box.

2.2. Progresser pas à pas dans un domaine de connaissance

Si, pour les utilisateurs précédents, le dispositif n'est approché que partiellement, un peu comme s'il s'agissait de n'occuper qu'une partie restreinte d'un territoire, la dynamique d'usage que nous mettons à présent en évidence est toute autre. C'est, en effet, dans ce cas-ci, la totalité d'un champ de connaissance qui est à déchiffrer et de façon méthodique. Dans notre échantillon, deux personnes sont engagées dans ce type d'utilisation de la machine.

Paule, par exemple, nous dit avoir été déroutée par l'interface. Mais, elle ne renonce pas pour autant à utiliser le dispositif. Elle fait, d'une part, appel à un bibliothécaire pour se former (« *un monsieur est passé qui m'a aidée* ») et d'autre part, elle utilise le livret qui est mis à la disposition des utilisateurs, (« *faut bien lire avant d'accéder* »). Pour Claude, la manipulation est également guidée par le livret. Elle procède par une succession d'allers retours entre la lecture et l'utilisation. « *D'habitude, je suis du genre à me lancer dans ce qui m'est proposé... ais là... euh, j'ai cliqué sur démarrer, j'ai mis le casque et... puis après j'étais un peu perdue* ». Aussi, Claude se plonge-t-elle tour à tour dans le livret et consulte-t-elle avec attention les icônes.

Une fois, l'apprentissage du dispositif effectué, commence l'exploration musicale à proprement parler. Claude procède de façon méthodique « *J'ai commencé par l'îlot Témoins, que j'ai... j'ai fait en entier et... j'ai vraiment tout entendu dans l'îlot témoin* ». Il s'agit, pour elle, d'explorer de façon exhaustive toutes les possibilités d'écoute offertes par l'îlot. Que se passe-t-il lorsque toutes ces possibilités ont été examinées ? Claude passe alors à un autre îlot, l'îlot « recyclage », où elle retrouve des musiques de Louis Armstrong, Maria Callas, des oeuvres remaniées qu'elle écoutait dans le passé. Elle m'explique n'avoir « *fait que trois îlots* », en fonction de ses intérêts, mais déclare avoir exploré chacun de ces îlots de façon très fouillée. « *Je suis pas allée dans beaucoup d'îlots en fait, je suis allée Témoins* », « *Bonjour* » « *Recyclage* » et puis c'est tout, j'ai pas eu le temps pour le reste ». Pour opérer efficacement, Claude utilise le livret dont elle lit avec attention les explications : « *Il y a l'îlot silence, euh j'ai lu, mais je suis pas allée dedans...* », un livret qu'elle a couvert de notes, inscrivant les informations, les idées qui l'intéressent.

Paule, quant à elle, a mis au point une démarche rationnelle qui lui permet d'appriivoiser le dispositif. Elle vient munie d'un petit cahier et note ses trouvailles : « *J'aime la musique électronique, mais j'arrive pas à m'y repérer. Les noms changent. J'essaie de trouver des gens que j'aime et je note leurs noms pour acheter des CD* ». Paule est venue à la musique expérimentale parce qu'elle est amateur de spectacles vivants, notamment de danse contemporaine. Elle cherche donc à retrouver ce qu'elle aime, utilisant Archipel comme une base de données à laquelle elle doit se familiariser via ce support externe qu'est le cahier. On observera que seule Paule et Claude semblent avoir eu besoin de recourir à l'écrit pour noter aussi bien des idées que des façons de faire et des noms de musiciens qu'elles ont découverts.

Ce mode d'appropriation systématique du dispositif s'accompagne, dans ce cas, d'un projet d'usage qui vise à pénétrer un domaine de connaissance nouveau, pour lequel on ne dispose pas de guides ou de filières d'apprentissages traditionnelles. Ce rapport au savoir

systematique caractérise bon nombre d'autodidactes, comme le sont, dans le domaine de la musique expérimentale, les personnes peu expertes que nous avons interviewées dans cette, catégorie.

Le va-et-vient que nous avons décrit entre la lecture et l'exploration prend du temps. Paule interviewée mi-octobre m'explique qu'elle vient régulièrement depuis le début de l'exposition et reste plusieurs heures à chaque fois (« *J'étais déjà passée pour voir si j'y arrivais* »). Claude est venue également à plusieurs reprises : « *Je suis venue trois après-midi et puis en continuant sur la soirée... je ne pourrai pas dire combien d'heures, mais je suis venue à partir de deux heures de l'après-midi, peut être même midi jusqu'à 19 h 00 et une fois à 21 h 00...* » [Claude, entretien 1].

Ayant repéré l'exposition sur le programme du Centre Pompidou, venue spécialement pour en profiter, ces deux utilisatrices sont très motivées pour apprendre à utiliser l'interface, ce qui explique leur patience. Si Paule connaît un peu la musique électronique, Claude se dit « *complètement novice* », mais « *intéressée* » : « *Je suis intéressée, enfin ça m'intéresse parce que... justement il y avait le titre d'expérimentation ou musique expérimentale et je voulais savoir ce qui se faisait en ce moment en musique* » [Claude, entretien 1].

La logique du projet qui, dans ce cas, structure l'appropriation est bien différente des cas précédents. Il y a d'une part la volonté d'accroître son domaine de connaissances et d'autre part un fort investissement de ce projet au plan personnel.

2.3. Le goût pour l'aléatoire : une autre démarche vers l'inconnu

L'entretien mené avec Louise, évoque une dynamique d'usage bien différente. La jeune femme nous raconte, en effet, la façon dont elle s'est lancée aisément dans l'exploration : « *Dans un premier temps donc on m'a montré, on m'a fait écouter deux trois petites choses, parce que justement je m'étais dit : "Ah tiens untel sur la liste etc.", ou alors euh... tout simplement je crois qu'il y avait une option, je ne me rappelle plus, pour tomber directement sur la liste des compositeurs. Je sais plus comment on faisait en fait je sais plus exactement. Mais euh... j'avais vu qu'on pouvait faire ça. Mais après, j'ai... j'ai préféré euh... voilà j'ai préféré euh... cliquer un peu au hasard* » [Louise, entretien 2]. Si nos deux utilisatrices précédentes cherchent à maîtriser un domaine artistique en explorant systématiquement les possibilités de la machine, Louise évoque une façon de chercher différente, en faisant confiance à sa bonne fortune. C'est également à cette façon de chercher qui mise sur la contingence et non sur ce qui est planifié à l'avance, que Jean-Marie apprécie : « *Là ce que je trouve génial, c'est que par le jeu, par euh... ce fonctionnement aléatoire de circulation, on peut... on peut découvrir euh... plein de choses euh... plein d'artistes, plein de... et ça, je trouve ça très bien* » [Jean-Marie, entretien 8]. Le mode d'exploration favorisé par le dispositif n'est autre que la sérendipité, à savoir le fait de faire une découverte inattendue au cours d'une recherche dirigée initialement vers un objet différent. Ainsi, « *la première fois, je... je me suis installée, et j'ai fait au hasard et c'est comme ça, en fait, j'ai découvert Luc Ferrari* » [Lily, entretien 7].

Cette dynamique favorisant l'aléatoire s'assortit de projets d'usages variés. Ainsi, par exemple, Jean-Marie, qui a trouvé avec Archipel une mine d'informations (« *Quelqu'un qui s'intéresse à ce genre de domaine sera ravi de trouver les références (...) avec en plus la... la photo de la pochette (...)* ») se révèle être un collectionneur. Il aime accumuler des indications différentes et les représentations graphiques qui renvoient à son domaine d'élection.

Frédéric, environ 28 ans, étudiant en Master de musicologie, s'est livré, lui aussi, au plaisir de la navigation : « *l'interface tactile... c'est un peu dans l'air du temps, on fait de plus en plus de trucs... ça devient de plus en plus naturel et je dois avouer que c'est assez confortable, en fait, pour naviguer. C'est une approche assez habituelle... quand on a l'habitude d'aller sur Internet (...)* ». [Frédéric, entretien 6].

Ce mouvement par lequel l'utilisateur s'engage dans une exploration en faisant confiance à l'interface, s'assortit parfois d'un projet d'usage assez cadré au plan de l'acquisition de connaissances. Un intérêt, en effet guide l'exploration de Frédéric : « *J'ai tapé sur collage, collage cut-up, ça donne une petite définition et ensuite ça te fait une liste des œuvres présentes dans le système où on retrouve cette technique, donc c'est quand même plutôt bien fait* ». Les bénéfices de ce type de présentation peuvent être divers selon lui : « *ça peut servir aussi à des gens qui cherchent des œuvres en particulier par rapport à certaines techniques justement et qui peuvent avoir tout d'un coup, un panel d'œuvres liées à cette technique, donc c'est assez pratique* ».

Axel est un jeune étudiant de 22 ans qui se destine à la direction d'orchestre. Il étudie au conservatoire de Lille. Il a précisément un projet à faire dans le cadre de ses études (analyse et composition en musique contemporaine). C'est dans ce cadre qu'il a entendu parler d'Archipel : « *Je suis beaucoup en lien avec ce qui se passe euh par exemple à Radio-France ou à l'IRCAM ou au CDMC. J'en ai entendu parler par ces réseaux là.* ». Son projet consiste à réaliser une bande de type radiophonique avec un enregistrement : « *Concrètement, je dois partir deux semaines à Rio avec un enregistreur numérique et puis faire des prises de son là bas...sur le terrain* ». Avant qu'il entende parler d'Archipel, cela lui semblait « *compliqué* » et il peinait à trouver de la documentation. Dès la première utilisation d'Archipel, il comprend immédiatement le bénéfice qu'il peut en tirer et s'initie facilement à l'utilisation au cours d'une séance de formation. Mais Archipel ne lui a pas fourni seulement une documentation pour nourrir son projet. Le dispositif lui a permis de le concevoir, de le conceptualiser : « *ça m'a permis de mettre des mots... enfin des termes... et puis de cerner mon projet moi-même quoi...* ». Ce qui se joue pour lui ne se situe pas seulement dans un registre esthétique, mais conceptuel. Il élargit en effet son répertoire au plan professionnel. Très spécialisé, il connaissait déjà ces musiques, sans savoir comment les produire et les théoriser. L'ouverture recherchée par les concepteurs joue bien ici mais dans le contexte d'un projet déjà établi.

L'un des paris sur lequel repose Archipel est d'attirer un utilisateur qui consente à s'extraire de l'écoute facile, une écoute formatée par le marché, ce qui suppose de prendre le temps du détour, de la rêverie et de l'interprétation. On observe ici que plus il y a un projet d'usage qui structure l'appropriation, plus le temps consenti est conséquent. Jean-Marie, Axel, Frédéric ont investi du temps dans leur progressive appropriation d'Archipel, ce qui est logique, lorsque l'on sait que l'utilisation du dispositif est directement liée à un projet professionnel, mais aussi au projet d'un amoureux des musiques d'avant-garde – on se souvient de la fibre collectionneuse de Jean-Marie.

Paule et Claude avaient, quant à elles, le projet bien ancré de progresser dans un domaine de connaissance. Ces deux personnes ne travaillent pas, l'une est à la retraite, l'autre a un statut spécifique lié à son handicap. Elles disposent de leurs journées librement et échappent donc à la comptabilisation du temps à laquelle on est soumis lorsque l'on travaille. Il est probable, d'ailleurs, que ce projet auquel elles ont consacré régulièrement du temps dans leur journée a eu un effet socialisant – c'était décelable dans l'entretien mené avec Claude.

3. Le cheminement vers l'inconnu et ses points d'appui

Intéressons nous, à présent, à la façon dont les utilisateurs procèdent, non plus seulement pour s'emparer du dispositif, mais pour cheminer dans ses contenus. Les concepteurs, nous l'avons souligné, invitent les visiteurs de l'exposition à remettre en cause les frontières établies, à se jouer des catégories. De ce point de vue, l'exploration à partir des îlots paraît être le cheminement le plus novateur bien que d'autres outils – index, glossaire - soient accessibles. Nous allons voir que les utilisateurs combinent l'usage de ces outils pour s'inventer leurs propres repères.

3.1. Des « prises »

D'une façon générale, même s'ils font confiance au jeu du hasard, les utilisateurs éprouvent le besoin, pour cheminer, de rapporter le nouveau territoire à ce qu'ils connaissent. Frédéric, dont on a vu qu'il appréciait les parcours intuitifs, éprouve tout de même le besoin d'utiliser un outil familier : *« Le glossaire, là... c'est vraiment une bonne idée, je pense, surtout pour... justement les gens qui ont pas l'habitude de ce type d'oeuvre ou de ce type de musique ... le glossaire c'est vraiment utile. Parce que... si l'idée c'est vraiment d'éveiller et de rendre visible quelque chose et... d'essayer d'éveiller l'intérêt, je pense que... l'incompréhension c'est souvent le frein... je pense que le fait qu'il y ait beaucoup de choses, d'écrites... »*

Un jeune homme Irlandais, John, musicien amateur dit apprécier par-dessus tout le fait de pouvoir bénéficier, lui aussi, du glossaire comprenant une large gamme de noms de musiciens. Partant de ce répertoire dont l'utilisation est commode, il lui est possible de faire aisément des découvertes. Ainsi : *« je fais ce genre de musique... je fais du bruit chez moi, alors je connais un peu cette musique, je connais certains artistes, mais là j'en découvre d'autres »* [John, entretien 15].

Parfois, lorsque le domaine est déjà un peu balisé, l'écoute permet d'élargir sa gamme de connaissances : *« la première fois, je... je me suis installée, et j'ai fait au hasard et c'est comme ça, en fait que j'ai découvert Luc Ferrari... je connaissais en fait les gros figures, ça veut dire... Cage... Mais c'est ça en fait, en fait cet... l'Archipel m'a permis de..., en fait, de voir les artistes qui... qui ont la même, ben à peu près la même démarche ou qui s'intéressent aussi à la musique expérimentale, que je connais pas. »* [Lily, entretien 7].

Jean-Marie utilise lui aussi le glossaire pour découvrir de nouveaux morceaux – c'est ainsi qu'il a découvert des oeuvres d'Eric Satie, mais il ne se contente pas d'utiliser cet outil. Disons qu'il part d'un port d'attache pour s'embarquer dans un voyage vers l'inconnu : *« Ce que je trouve très intéressant aussi, c'est qu'en général euh... ce genre de musique, et la poésie sonore aussi, ça fonctionnait sur des mouvements (...) Là on est dans euh... ce que j'appelle des... des modules (...) qu'on appelle des mots matières chez nous. (...) Vous avez le bruit, le silence, enfin c'est... »*. Ces repères ou « mots matières » constituent de nouveaux modes de classement ne se référant plus à des catégories historiques, mais à des textures sonores, ce qui élargit son mode de perception esthétique. La référence aux îlots l'autorise à remettre en cause les classifications existantes.

Frédéric, étudiant en Master de Musicologie de 28 ans, apprécie lui aussi le travail réalisé sur la classification. Il apprécie la possibilité d'aborder la musique non plus forcément par « style de musique » ou encore par « groupe d'instruments », ou « par époque », mais par thème : «

Je me souviens que le concepteur du projet avait envie d'attirer les gens par rapport à des thèmes de la vie de tous les jours (...) on a des thèmes genre 'les Bruits', 'le corps', 'le Temps', 'le silence' » [entretien 6, Frédéric]. C'est la juxtaposition de ces nouvelles classifications qui permet de déboucher sur de nouvelles perceptions.

On note que la manipulation du dispositif a des effets réels. Les utilisateurs passent par une forme de connaissance sensorielle, une écoute qui les marque. Jean-Marie évoque ainsi, une sorte de transformation : *« Vous avez le bruit, le silence, enfin c'est pas en général le genre de termes qu'on emploie pour la musique. Alors que dans la musique contemporaine, il [le conférencier]¹¹ avait bien expliqué la différence, John Cage fait un concert où il ne jouait pas, enfin il nous a montré différents exemples de silence (...) Et ce n'est pas un mouvement non plus (...) Et il y avait même... un peu de musique classique il me semble... dans ce dont il a parlé (...) Pareil euh... là, moi qui aime bien Satie, c'était un morceau dont je n'avais jamais entendu parler, là, j'étais très surpris et agréablement surpris ».*

Le dispositif offre des « prises »¹² dont se saisissent les utilisateurs, pour bricoler des cheminements qui leur soient propres. C'est à partir de ces nouveaux points d'appui qu'il leur est possible d'abandonner des catégories plus anciennes (mouvements artistiques, types de musique...) et de s'engager vers des horizons inconnus.

3.2. Une expérience

Tout l'intérêt du dispositif est qu'il offre, en effet, la possibilité de s'engager dans une expérience sensorielle et émotionnelle. Louise et Lily, toutes deux étudiantes et ayant une formation musicale, sont tombées au détour d'un chemin sur des sonorités étranges : *« J'ai découvert ... des choses assez expérimentales, notamment... quelque chose sur les... sur des espèces d'harmonies très aiguës qui s'accroissent au fur et à mesure... de l'enregistrement (...) mais c'est un peu aussi l'avantage de ce truc-là, c'est qu'on tombe sur des choses que l'oeuvre en soi, nous... nous émeut, nous interpelle, nous ... nous fait quelque chose, mais après j'oublie... » [Louise, entretien 2].* Etre donc directement en prise sur une oeuvre débouche ici sur une nouvelle expérience d'écoute.

Quelque chose se dépose en soi sans qu'on en prenne vraiment conscience. La trace de cette expérience ne reste pas forcément en mémoire, mais elle peut permettre d'affiner ses catégories : *« maintenant je sais à peu près, j'ai une meilleure idée, en fait, sur mon goût, pour cette musique-là (...) Ben, par exemple, moi je sais maintenant, que ma..., je..., je préfère aller sur Témoins ou Temps, ou parfois, ou même Silence que Bruit ou Corps ou Micro/Macro et là je dis ben ok, ben c'est..., avant j'aurais dit, les musiques expérimentales c'est un peu tout, mais déjà je peux dire ben non en fait, ça, y a des styles dans ce genre de... Enfin qui sont peu connus » [entretien 7, Lily].* La jeune femme évoque donc l'émergence d'une nouvelle compétence lui permettant de d'établir des différences entre ce qu'elle apprécie et ce qui lui plaît moins. Elle trouve de nouveaux repères (« styles », « genres »), ce qui signifie qu'elle pénètre dans un domaine jusqu'à présent inconnu et commence à en faire un monde familier.

¹¹ Jean-Marie se réfère à l'un des conférenciers qui prit la parole durant le « débat-concert », que eu lieu le lundi 18 Octobre au Centre Pompidou.

¹² Sur la question de prise, voir C. Bessy et F. Chateauraynaud, *L'art de la prise – Expertise des objets et jugement d'authenticité*, Paris : Editions Métailié, 1994.

L'expérience d'écoute peut permettre d'accrocher à des repères qui, parfois, n'ont rien à voir avec la musique : des intérêts, des questions familières. Claude qui, nous l'avons vu, cherchait à s'initier aux musiques contemporaines, explique qu'au cours de son exploration, elle est allée sur l'îlot « Témoins », un îlot qui l'a « *tellement intéressée* » qu'elle y est « *restée* ».

[Claude, entretien 1]. Si elle s'arrête à ce qu'elle entend, c'est que cela peut être mis en perspective avec des processus sociaux plus généraux qui l'interpellent : « *C'étaient... ces cris de révolte... de personnes en difficultés,... en précarité, on voit plein... on entend mais à un moment donné dans un village de Los Angeles, enfin un quartier de Los Angeles latino-américain, un quartier qui va être détruit pour de la spéculation immobilière, on entend tout un tas de... comment dire, de... enfin tout un tas de cris de révolte, ... et qu'on... qu'on peut comprendre, hein* ». Aussi conclut-elle en nous disant que cet îlot l'intéresse « *d'un point de vue sociologique* ».

Si cette personne trouve immédiatement ce qui l'intéresse dans un îlot, parfois l'utilisateur cherche activement ce qui va pouvoir l'accrocher. Christine, conservateur des bibliothèques d'une soixantaine d'années, a suivi une formation et manipule aisément l'interface. Au cours de sa première utilisation, elle tâtonne cependant un peu à la recherche d'un repère : « *On connaît ses goûts. Je sais que je suis sensible à tout ce qui est vocal. Je suis donc allée directement à l'îlot corps* ». [Christine, entretien 9]. Munie de cette boussole, Christine trouve la bonne clef d'entrée : « *J'ai cliqué au hasard sur un inconnu et j'ai trouvé ça sidérant* ». Notre interlocutrice nous donne les raisons de cette captation. Ce qu'elle entend l'interroge : « *c'était vraiment quelque chose d'inouï. Je me demandais comment on faisait ça avec une voix humaine* ». C'est ainsi qu'elle découvre le musicien chanteur Stratos Demetrios, un chanteur qui enregistre des poèmes sonores rapides et virtuoses. « *Après j'ai regardé qui était ce bonhomme. J'ai vu que c'était un artiste et musicologue grec, cela m'a suffit pour regarder la suite. C'était bien fait, j'ai eu un minimum suffisant pour le situer. Et puis je suis revenue à ce monsieur car je préférais l'écouter que lire ce que les gens disaient sur lui* ». Christine va ainsi se familiariser davantage avec la technique du chanteur : « *J'ai vu qu'il travaillait sa voix comme une flûte* ». Elle rapproche ce qu'elle vient de découvrir d'autres thèmes d'intérêts. « *J'ai vu qu'il y avait plusieurs thèmes de travail sur la musique grecque, lamentation à Epidaure, ça me rappelle la déclamation antique, ce sont des choses qui m'intéressent beaucoup et qu'on entend pas tellement...* ». Notre interlocutrice a trouvé une méthode pour susciter une expérience d'écoute à partir d'une sensibilité esthétique qu'elle connaît, quelque chose qui lui est propre, son goût pour l'instrument vocal.

Cette façon de composer entre ce que l'on trouve dans le dispositif et en soi constitue une modalité particulière de l'exploration. Pour Claude, il est moins question d'expérience esthétique que spirituelle: « *l'îlot Temps m'intéresse parce que... on parle de méditation alors je sais pas quel genre de méditation... il y avait des expériences corporelles et spirituelles bon, je sais pas... Je pense que les gens ont... en tout cas moi... ont soif de ça, quoi* ». [Claude, entretien 1]. Claude nous confie, quelques instants plus tard, que le fait d'écouter cette musique a changé quelque chose chez elle : « *Je vois l'îlot Silence, temps... Quand on a cheminé patiemment tout au long de leur trame, on a le sentiment de n'être plus le même, mais éprouver le temps comme jamais. On a fait une expérience corporelle et spirituelle comme un temps de méditation. Bon voilà, c'est... bon ça me parle* ».

4. Sociabilités, un jeu à plusieurs

Si les entretiens évoquent des moments privilégiés d'émotion éprouvés grâce à l'écoute, le plaisir d'utiliser Archipel ne se limite pas au registre de l'émotion. Il y a également une fonction ludique du dispositif dont les observations rendent compte. Ainsi, Marianne et Sylvie, vidéothécaires de 49 ans et 52 ans, s'amuse visiblement à appuyer tour à tour sur l'écran alors même que, pour elles, entrer dans une interaction ludique avec le dispositif n'est pas forcément simple. C'est que toutes les deux ne se sentent pas à l'aise avec ces outils interactifs. Se comparant à leur jeune collègue qui, elle, « *est née avec un casque sur les oreilles* », elles rapportent leurs difficultés à une question de génération. Envoyées par leur directeur pour prendre connaissance du dispositif, elles ont décidé de venir ensemble. Ce jeu à deux les décomplexe. Elles se sentent autorisées à rater un peu les manipulations – pas faciles avec les triangles qui bougent et l'écran qui se met à défiler à toute vitesse sans que l'utilisateur puisse l'arrêter [entretien 16]. « *A deux, l'une appuie sur une touche, à laquelle l'autre n'aurait pas pensé... on se complète* ».

Les jeunes apprécient, eux aussi, de venir accompagnés. Frédéric, âgé de 28 ans évoque le jeu dans lequel il s'est engagé avec son amie : « *Je ne connaissais pas non plus l'installation donc on a découvert à deux et on s'est vraiment lâchés* ». L'exploration à deux permet d'oser, de s'écarter de la norme de comportement imaginée, l'utilisateur qui maîtriserait d'emblée la technique. On peut se montrer tel qu'on est avec ses failles devant le proche qui vous accompagne et qui a précisément été choisi pour cela. Du coup, l'exploration est favorisée et l'on peut trouver des cheminements « *... Je lui ai juste expliqué le système des îlots, là, les thèmes etc. et puis tout ce qu'on pouvait trouver et à partir de là, on a tapé des choses, on a tapé un peu au hasard, on a écouté en trouvant quelque chose, un artiste. On s'est dit, tiens, on va voir qu'est-ce que... quelle nuance ça peut nous donner...* ». La sociabilité ne permet pas seulement de se risquer à deux dans une exploration parfois risquée quant à l'image de soi. Elle permet de partager des impressions, des idées et façons d'envisager des contenus musicaux. Ainsi, Lola et Arnaud, étudiants en école d'ingénieurs, 22 ans environ, apprécient cette possibilité offerte par la machine : « *Nous avons aimé le fait de pouvoir venir écouter en couple. L'avantage est de pouvoir en discuter, en débattre concernant les contenus* » [entretien 17]. Des recherches en sociologie ont montré que l'on ne se fait pas une opinion seul, mais en en parlant à d'autres, en confrontant ses impressions¹³. Dans le domaine de la culture, un champ où les questions de définitions, de frontières sont particulièrement délicates car emblématiques de catégories et de groupes sociaux et donc objets de classements et de déclassements, ces échanges sont d'autant plus cruciaux. Une exposition comme Archipel pourrait constituer un tel lieu d'échange. Le dispositif, tel qu'il a été conçu pour l'exposition, y incite. Outre le fait de venir avec sa compagne, Jean-Marie souhaite, par exemple, venir avec un ami professeur aux Arts-Décoratifs.

Frédéric, lui, évoque un réseau de sociabilité plus élargi. D'une part, il développe des échanges dans son milieu amical et professionnel : « *Moi j'en ai déjà parlé à plein de gens autour de moi et qui sont déjà hyper intéressés par le... par le sujet* ». D'autre part, il pense qu'il serait intéressant de créer un « buzz » sur Internet, autour d'Archipel, afin que l'information passe de bouche à oreille. Il s'agit donc de se faire une opinion concernant des propositions esthétiques nouvelles relativement d'avant-garde et ceci doit se faire en relation avec les autres.

¹³ Voir à ce sujet les travaux d'Antoine Hénnion et notamment son ouvrage *La passion musicale*, Paris : Editions Métailié, 2007.

Conclusion

Cette étude nous aura permis de mieux comprendre de quelle façon des visiteurs de l'exposition ont progressé dans leur exploration du dispositif Archipel, en circulant parmi les différents îlots de musiques proposées, musiques peu familières, voire parfois totalement étrangères. Nous avons vu que les visiteurs construisent des parcours en trouvant des repères pour s'engager dans l'exploration : ce peut être des éléments identifiés dans l'interface, « le nom des musiciens », « des groupes d'instruments », mais aussi des ressources propres : intérêt pour telle ou telle question, sensibilité esthétique... autant de points d'appui qui leur servent de boussole dans leur voyage vers l'inconnu.

Les trois dynamiques d'usages que nous avons identifiées (« exploration restreinte », « progression pas à pas » et « goût pour l'aléatoire ») montrent que si tous les utilisateurs n'apprécient pas forcément de confier leur investigation au hasard, la plupart d'entre eux, cependant, s'engagent dans cette circulation vers l'inconnu. L'une des questions que nous posions à l'origine de ce travail concernait le temps consenti à ces découvertes. Est-ce que les personnes que nous avons interviewées étaient prêtes à dégager un *temps pour soi* ? Le temps précisément fait bien souvent défaut à l'utilisateur si sa pratique n'est pas structurée par un projet d'usage. Ce projet est bien souvent lié à des intérêts professionnels – c'est le cas d'Axel ou de Frédéric. Mais ce projet peut aussi être rapproché du désir¹⁴ qui réfère à l'investissement d'un domaine de sublimation. C'est bien d'une envie d'en connaître plus, d'en écouter davantage, dont témoignent Claude ou Jean-Marie, sans que cet appétit soit, pour autant, lié à un contexte professionnel. Dans ces cas, la découverte de ce que présente Archipel semble pouvoir se situer du côté du *temps pour soi*.

La médiation humaine, une rencontre à faire advenir ?

Souvent, c'est le cas pour les visiteurs précédemment cités, le désir préexiste à la venue dans l'exposition. Mais, lorsque ce n'est pas le cas, il serait nécessaire qu'une accroche ait lieu *in situ* car il ne va pas de soi de persister, lorsqu'un premier contact s'avère décevant. Or, d'après les données de cette étude, il semble que si les personnes ne sont pas intéressées au départ ou si elles ne trouvent pas rapidement un point d'accroche, elles ne se tournent pas aisément vers un professionnel susceptible de leur faire « découvrir des contenus ou des savoirs qu'ils ne connaissaient pas »¹⁵. Nos observations sur les lieux, à proximité du dispositif, montrent au contraire que les utilisateurs ont tendance à abandonner rapidement l'exploration. Nous en avons eu un exemple, avec le profil de deux jeunes étudiants qui, malgré leur aisance, passent à côté de ce que le dispositif aurait peut-être pu leur apporter et restreignent leurs cheminements. Le fait d'avoir une manipulation intuitive aisée peut, à cet égard, jouer de mauvais tours et conduire les utilisateurs à passer à côté d'une offre culturelle

¹⁴ Cette distinction entre « l'intérêt » (« une pratique circonstancielle fondant un usage ponctuel ») et le « désir » (« ce qui fonde l'appropriation, c'est-à-dire la répétition ») a été mise en évidence par Jean-François Barbier-Bouvet dans son étude *La lecture de la presse magazine par les jeunes adultes – Etats des lieux*, juin 2009.

¹⁵ D'où la nécessité d'étudier précisément les conditions qui font obstacle ou, au contraire, favorisent la médiation humaine, ce que propose le « Projet d'étude 2011 – médiation sur place » (citation extraite p.2) engagé au sein du service « Etudes et recherche » sous la responsabilité de Laure Bourgeaux. Au vu des données recueillies ici, il semble que l'une des pistes de recherche du projet pourrait être de spécifier les points de rencontre possible entre les attentes des usagers et l'apport des professionnels. Qu'attend-on, par exemple, d'un bibliothécaire par rapport à un écran interactif ?

inédite. C'est à ce point précis que se situe, probablement, une offre de médiation humaine pertinente en bibliothèque. Il s'agirait, alors, d'aller à la rencontre de l'utilisateur afin d'opérer le bon aiguillage. Un bon aiguillage aurait pu, par exemple, consister à orienter les jeunes gens sur des musiques qui correspondraient sans doute à leurs goûts, mais dont ils ignoraient la présence dans le dispositif. Un des enseignements de cette étude, en effet, est de nous montrer que contrairement, à ce que l'on pense souvent, une bonne *médiation* ne consiste pas seulement à mettre un utilisateur en relation avec ce qu'il cherche, mais avec ce qu'il cherche parfois sans le savoir.

Liste des entretiens

Enregistrés

[entretien 1], Claude, jeune femme de 32 ans, handicapée, formation musicale au conservatoire, première visite.

[entretien 2], Louise, 22 ans, étudiante québécoise, formation musicale au conservatoire, licence de musique, vacataire.

[entretien 3], Alain, étudiant documentaliste environ 23 ans, première visite.

[entretien 4], Thomas et Loïc, deux étudiants environ 19 ans. Thomas en hypokhâgne, Loïc licence d'anglais.

[entretien 5], Axel, étudiant au conservatoire se destine à la direction d'orchestre, grande pratique de la musique, écoute éclectique, environ 22 ans, première visite.

[entretien 6], Frédéric, environ 28 ans, étudiant en musicologie, première visite.

[entretien 7], Lily, environ 25 ans, étudiante en histoire de l'art australienne, a fait une licence de musique, musicienne pratique la batterie, vacataire.

[entretien 8], Jean-Marie, bibliothécaire et vidéothécaire, 59 ans, amateur de musique expérimentale, féru d'art d'avant-garde.

[entretien 9], Christine, conservateur des bibliothèques, 61 ans.

Cahier de terrain

[entretien 10], Paule, retraitée, ancienne éditrice, première visite.

[entretien 11], Gaëlle, environ 19 ans, étudiante en première année à l'Ecole du Louvre, première visite.

[entretien 12], Lise, environ 19 ans, étudiante.

[entretien 13] Bénédicte, environ 24 ans, étudiante dans une école de cinéma, musicienne joue de la flûte traversière, première visite.

[entretien 14], Chantal et Marie-Odile, vidéothécaires, environ 50 ans, venues pour Archipel.

[entretien 15], John, Irlandais, cuisinier d'environ 28 ans, musicien amateur (expérimental), première visite à la Bpi, venu pour Archipel, avait cherché des événements musicaux sur le web.

[entretien 16], Marianne et Sylvie, vidéothécaires 49 ans et 52 ans, venues pour Archipel.

[entretien 17], Lola et Arnaud, étudiants en école d'ingénieurs, 22 ans environ, première visite.